季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

平成9年11月30日発行
第2巻第4号通巻第5号
www.mediagalaxy.co.jp/KTC/

ユーズド・ゲームズ

USED GAMES

1997 WINTER
VOL.5



目をそらさずに
見てごらん

絶滅寸前奇々怪々!?
手を出すな！キワモノ全開ハード&ソフト

秘密の花園へようこそ
君に捧げるスウィートゲーム

本誌初！通信販売可能なショップを紹介！



ないす堂

〒036青森県弘前市富田町196-1　TEL（FAX）0172-38-2857
営業時間：平日12：00～22：00　日祭日10：00～18：00
春夏冬休み中10：00～22：00

始まりは編集部へのFAXから

「通信販売をしてくれるショップを紹介して！」という読者の皆さんからのご意見に押されて、ようやく今回、「通販可能」なショップを紹介することができた。

その「ないす堂」は、桜で有名な弘前にある。残念ながら取材には行けなかったが、写真を送ってもらったので、それと共に紹介しよう。

また、「読者プレゼント用に」とソフトを10本以上も提供していただいた（詳しくはP128を参照のこと。ないす堂さん、ありがとう！）。通販を頼むときは、お店の迷惑にならないよう、マナーを守って利用して欲しい！



ＳＦＣソフトも豊富。50音順に並べられている。



厳重に鍵のかかった棚に収められている。



ジャイロセットにロボット、ディスクにマスターシステムのソフト…と、目がつぶれそうなほど貴重な品揃え。



店内にはゲームソフトのほか、古本や攻略本も数多く置かれている。

取り扱いソフト

ＦＣ…5000本～
ＳＦＣ…800本～
ＭＤ…300本～
ＰＣ…450本～
ＦＣディスク…30枚～
ＧＢ…300本～
ＧＧ…100本～
ＮＥＯ－ＧＥＯ系、３２Ｘ、３ＤＯなどは在庫僅少。

通信販売方法

- 希望のソフトを明記して、葉書かＦＡＸでまず連絡。
- ゲームに加えてマンガなどが買い取り可能。希望者は直接宅急便で現物を送付すること。
- 「買取り価格が知りたい」という人は、知りたいゲームのタイトルを書いてＦＡＸしよう。折り返し、価格を連絡してくれるそうだ。

時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

ユーズド・ゲームズ

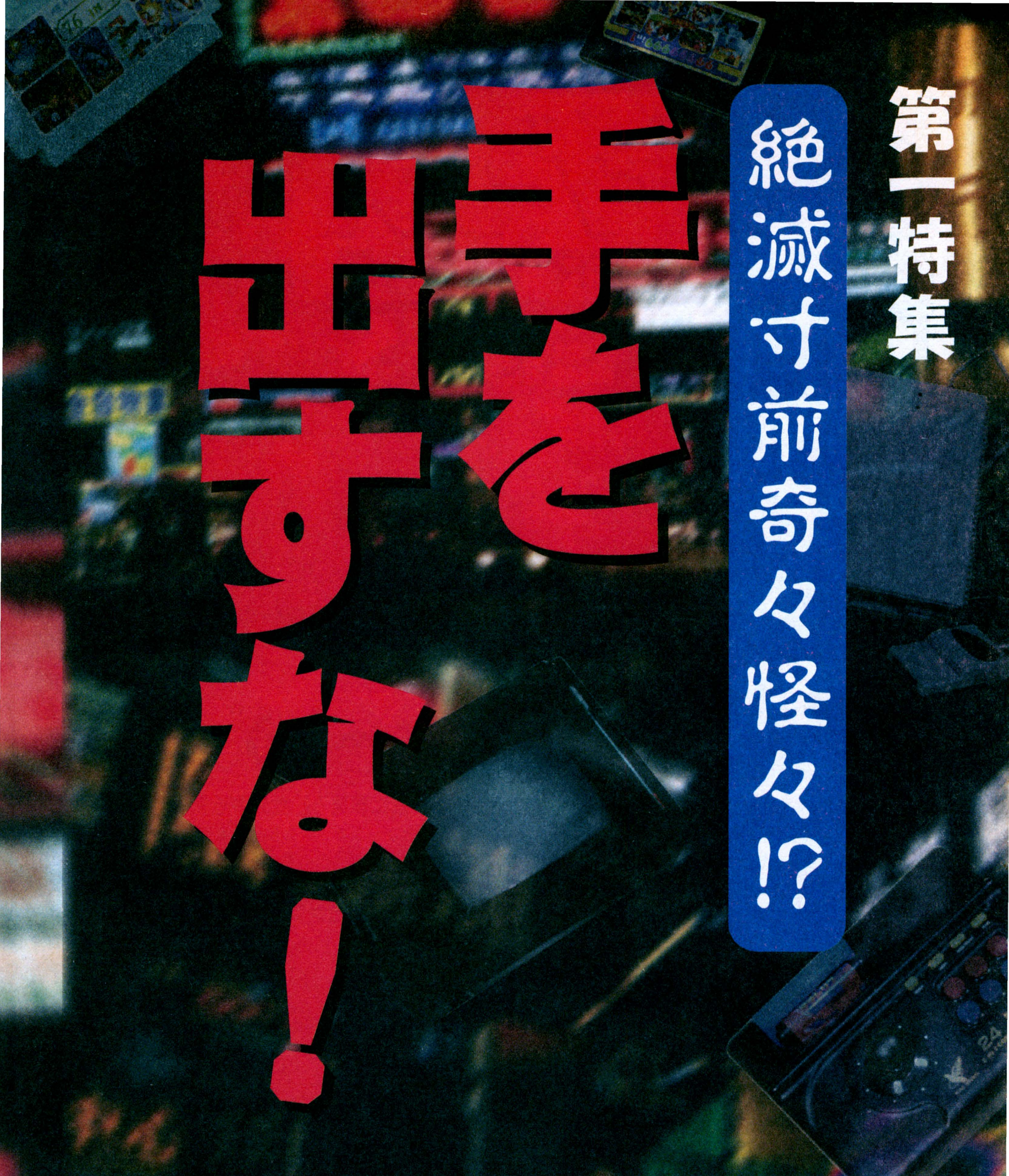
1997 WINTER VOL.5

CONTENTS



カバーイラスト：小松崎茂
ロゴ&デザイン：金子　健

本書での略称　FC…ファミコン　SFC…スーパーファミコン　MD…メガドライブ　PC…PCエンジン
PC-CD…PCエンジンCDロムロム　PC-SCD…PCエンジンスーパーCDロムロム　GB…ゲームボーイ



第一特集

絶滅寸前奇々怪々!?

手を出すな！

「ソニックとマリオが登場するファミコンソフト」や「ファミコンとメガドライブ一体型ゲーム機」等々…。読者の皆さんは、こんな耳を疑うような情報を聞いたことはないだろうか。そんな、日本では考えられないアヤシげなゲームグッズが、東南アジアの国々では存在しているのだ。はたして、それらの実態は？
　また、かつてファミコンが発売される以前には多種多様なＴＶゲーム機が存在していたが、そういった今では化石と化したゲーム機が、なんと高値で取り引きされているという。もう忘れ去られたゲーム機は、一体どのようなものだったのだろうか？
　本特集では、そんな「キケンなファミコンソフト」や「アヤシげなゲーム周辺機器」、「化石ハード」を取り上げ、あまり目にすることがない、もう一つのゲームの世界を徹底紹介しよう！


キワモノ全開
ハード&ソフト
GAME AXE

あやしいゲームグッズの正体とは？

一本のカセットにソフトが100本？　「ストリートファイターII」のキャラクターが56人も？　携帯型ファミコンってなんだ？　そんな、日本では考えられないアヤシげなゲームグッズの数々が本当に存在していた！　はたして、こうした「裏モノ」ゲームグッズは、どこからやってくるのだろうか？

裏モノはどこにあるのか？

筆者はその昔、ゲームショップの店員をしていたことがある。その当時、ちょうどファミコンの人気が下火になっていて、連日、多くのファミコンソフトが買い取りコーナーに持ち込まれていた。そんなある日、1本の見慣れぬソフトを買い取りに持ち込んできたお客さんがいた。普通のソフトよりもずっしり重く、ソフトラベルには「X in 1」と書かれていて、裏には漢字だらけのタイトルが。無論、あまりのアヤシサに、そのソフトは買い取らなかったのだが…。しかし、この「X in 1」ソフトとは何なのか、この出来事以来ずっと疑問に思っていた。はたしてその中身はどういう内容なのだろうか？

というわけで、前号のアンケートの設問に「あなたが街でみかけたアヤシイソフト・ハードのことを教えて下さい」とあげてみたところ、読者の方々の6割近くが、「アヤシイゲームグッズを見かけたことがある」という回答を寄せてくれた。この結果をみると、どうやらアヤシげなソフトを目にする機会は割と多いようだ。

では一体、これらアヤシげなゲームグッズは、どんな内容でどういう経路で市場に出回るのだろうか？　この辺のことを、いわゆる「電脳裏モノ系」に詳しい事情通の方に聞いてみた。



「X in 1」ソフトの裏側。このように、タイトルはすべて漢字で書かれていて、一見しただけでは何のソフトが入っているかは分からない。

まず「X in 1」と称されるソフトはコピー品、つまり違法ソフトなのだ。海外（主に東南アジア地域）で生産されていて、様々な経路をたどって日本に持ち込まれているらしい。加えて日本では到底考えられない違法のオリジナルソフトまで存在するというのだ。例えば、プレイステーションのソフトをファミコンへ勝手に移植されたものなど。

また、違法商品とは言い難いが、アヤシサ爆発のゲーム周辺機器も、最近は通販の広告などで目立つようになってきた。例えば、キャラクターを無敵にする「ゲーム改造機」などがそうだ。確かに、そういった周辺機器は持っていると役立ちそうだが、やっぱりどこかアヤシイ。

というわけで、コピー品に類する違法性の高いソフトから、便利そうだけどアヤシげなゲーム周辺機器まで、その正体を暴いてみたい。

今でも現役？化石ハード

さて、今回の特集を組むにあたって、秋葉原などでアヤシイゲームソフトやゲーム機を編集部で探してみたが、中にはアヤシイ、というよりは「なんだろう、これ？」というモノもあった。例えば、昔懐かしい蛍光表示管ゲームや見たことも聞いたこともない古いゲーム機などなど…。

で、「あっ、懐かしいなあ。今なら中古品だから安いかも？」と思って手にとってみたところ、何と発売当時の価格か、それ以上のプレミア価格がついている！ しかも、聞くところによると8ビットのゲーム機やソフトのみを扱う中古ゲーム専門店まで誕生しているそうで、懐かしのゲーム機の需要は高まってきているようだ。

しかし、ノスタルジーにひたるためだけで、こうした懐かしのゲーム機（というよりはおもちゃか）を今購入するのは、先ほど述べたとおり高価すぎてさすがにツライ。というわけで、そうしたファミコン以前のゲーム機を、この特集では「化石ハード」と総称して色々集めてみた。今では手がだせない（というよりは手に入らないか？）昔懐かしゲーム機の世界を堪能してほしい。

さてさて、どんなソフトやハードが登場するか。普段お目にかかれない、別次元のゲームワールドをこれから紹介していこう。



これが「マジコン」。本体のカートリッジスロットに差し込み使用する。「バックアップ機」という触れ込みだが…。

これだけは注意！

次ページから、いろいろなゲームグッズを紹介していくが、注意してほしい点がいくつかある。28、29ページで説明するが、基本的にここで紹介するアヤシげなゲームソフトの多くはコピーソフトで、日本では違法商品だ。もし、こうしたコピーソフトを国内でみかけた場合、それは違法商品であることを認識しておいてほしい。

また、コピー品などを海外で購入して日本に持ち込もうとした場合も、税関で没収されるなど、法律で罰せられることもあるので注意したい。

そして、この特集で扱っている「ゲーム改造機」といった周辺機器は、法的にはとりあえず（現段階では法判断があいまい）所持していても問題はない。

ただし、ここで紹介している周辺機器の多くは、正式にハードメーカーの許諾をうけた商品ではない（海外輸入品の場合、これに限らない商品も中にはあるが）。そのため、「これらを使用したためゲーム機本体に不具合が起こった」などといった場合は、ゲーム機本体の修理保証を受けられないこともある。

これらのことを念頭において記事を読んでほしい。



発売中止になったはずのメガドライブ版「テトリス」が！ ちなみに、ラベルには「テテトリス」と書かれていた（笑）。

なんなんだ、このゲームは！？

トンデモゲームソフト大行進！

日本では現役を退いたファミコンソフト。ところが、東南アジアの国々では、70種類以上のゲームが１本のカセットになったものなど、日本の常識を破るとんでもないイリーガル（違法）のゲームソフトがおもちゃ屋にならんでいた！

アヤシサ爆発のファミコンソフトたち

びっくり仰天！アジアのゲームたち

今、日本で「ゲームマシン」といえば、ポリゴンやらCGムービーやらがバリバリ動きまくるものを指す。かつて栄華を誇ったファミコンやスーパーファミコンなどは、押し入れに眠っている時代だ。だが、タイを始めとした東南アジアゾーンではまだまだファミコンは現役。

ところが、東南アジアでは純正のファミコン本体を使っている人は少ない。影像方式が違うためだ（タイなどはPAL規格。日本はNTSC規格）。そんな理由なのかわからないが、タイをはじめ東南アジアのおもちゃ屋に並ぶファミコンの形のユーモアさは、私たち日本人にはびっくりさせられるものばかりだ（14ページ以降の記事に詳しく紹介）。最近では、プレイステーションの形をしたファミコンやニンテンドウ64の形をまねた新作ファミコンが登場している。いったいどうやって作っているのかは知らないが、年に2、3種類はでているはずだ。

そして、本体に負けず劣らず（？）、ソフトの方も新しいものが月に2、3本発売されるのだ。で、こちらも常識じゃ考えられない、スゴイものだらけ。沢山のゲームが、なかばヤケクソ気味に一つのファミコンカセットに入っている「インワン」と呼ばれるソフト。そして、SFCなどの日本のソフトを勝手にファミコンに移植して、ラベルまで似せたもの。この中にはプレイステーションなどの新世代機から移植、などという無茶をしたものまである。最後にご当地で作った本当にオリジナルのゲームソフト（日本では未発売）。

どれもこれも、日本じゃとても目にすることがない常識破りのファミコンソフトが、東南アジアでは目白押しだ。それらの内容はどういうものなのだろうか？ 気になる中身を紹介しよう!!



何と、ファミコンでソニックとマリオが共演している！ しかも内容は対戦格闘ゲームになっている。もちろん、これは違法ソフトだ。

ホントにこんなのアリ？

勝手に移植！とんでもファミコンソフトカタログ！

これは凄い!! スーパーファミコンやプレイステーションから勝手に移植された違法ファミコンソフトが東南アジアで売られていた！ こんなソフトを作るのは一体誰なのか？

あれっ、SFCのマリオがファミコンに？

スーパーマリオワールド

SFC版を忠実に再現!?

このゲームの元になったものは、日本のユーザーなら誰もが知っている、SFC用ソフトの「スーパーマリオワールド」。それがメーカーの断りなしに勝手にファミコンに移植されて登場だ！ ただ難易度が高く、最後までクリアできなかったので、どこまでちゃんと移植されているのかはわからないが、デキはなかなか。しかもカセットに貼ってあるシールまで、実に巧妙に似せてある。ゲームが始まると、あのマリオがちゃんと動くぞ。

だが、ファミコンとSFCでは性能差があるため、異なる部分もある。このニセ物FC版マリオは、若干キャラクターが小さく、Bダッシュしながらジャンプをすると、Bダッシュしていない時と同じジャンプになるため飛距離がでないのだ。あと、本体の性能の違いでいえば、色数がSFCより少ないため、グラフィックの色合いが違う。それと、バックアップ機能がないので、ステージ間のセーブができないので、クリアを目指すにはちょっとツライ。



ちょっと見ただけでは、オリジナルと区別がつかないほどのデキ。ただし、違法ソフトなのだ。

これはあまりにもムチャしすぎだ！

鉄拳2

デモはスゴイけどゲームは…

これは凄い！ あの超有名3D格闘ゲーム「鉄拳2」のファミコン版だ!! これも、メーカーのあずかり知らないところで勝手に移植されたイリーガルもの（しかも、ファミコンカセットに収められているなんて…）。

内容はというと、まずオープニングのデモにビックリ！ ちゃんとカズヤの鉄拳炸裂シーンが再現されている。デモは3分以上も続き、いつ見ても「これがファミコンで再現されているのか！」と思うほど。

でも肝心のゲームはショボくて、ゲーム性のかけらも無い。元々が3Dのポリゴンゲームを無理矢理2Dのファミコンに置き換えたためか、あのトリッキーな動きもコンボ技も再現されてなく、似ているのはキャラクターだけ。まともに対戦プレイをしようとするとかなりキビシイ。一人プレイで笑いながら遊ぶのが吉だ。まあ、ファミコンなので文句は言えないか…。現在はタイでも入手困難なシロモノとなっているが、入手しようとすると東京税関のお世話になることは確実なのでご注意を。



ファミコンなので横スクロールの対戦格闘ゲームになっている。各ステージも、それなりに再現されてはいるが…。

しょせんはニセモノか!?

キングオブファイターズ'97

まるで、ネオジオの格闘ゲームがファミコンに出現したかのように売られていたのがこれ。ただし、ニセモノはニセモノ。背景が左右に動く横スクロールになっているのだ。つまり、元のゲームの特徴だった画面奥へキャラが移動する、ライン移動ができないってこと。ファミコンではやはり無理だったのか、左右に動く形となっている。しかも技が非常に出にくい。本当に技が出ないのだ。これはパチ物格闘ゲームのお約束なのか？

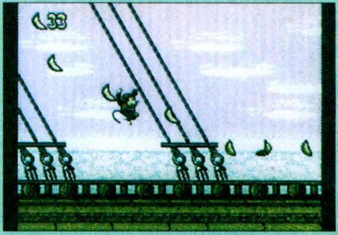


最近お目見えしたばかりのゲームがファミコンで！ でもニセ物らしく、ゲームのデキはちょっと悲しいものがある。

「ドンキーコング」の新作？

ドンキーコングカントリー

スーパーファミコンで評判になった「スーパードンキーコング」が日本で発売されてから半年で、東南アジアではファミコン版が出回っていた!! 最近はドンキー2、ドンキー3、ドンキー4（って日本じゃ聞いた事がないぞ！）も出回っているようだ。ただし、先ほどのマリオ同様違法ソフト。2と4がイイ感じのデキだ。ということは、1と3は違うところが作っているのか？ などと想像できるのもアヤシイソフトの楽しさ（？）だ。



オリジナルにあった、ドンキーのアクションの多彩を見事に再現！ これで、違法ソフトでなければねえ…。

いつの間に5作目が登場？!

ソニック5

タイで生産され、韓国、マレーシアあたりで流通しているソフトがこれ。メガドライブの「ソニック・ザ・ヘッジホッグ4」の続編らしいが、もちろん、ライセンス許可なしで勝手に作られたもの。だが、ゲーム自体のデキはなかなか。ゲームバランス、グラフィック共に過去の名作「ＳＯＭＡＲＩ（注・タイトルどおり、メガドライブ版ソニック１を主人公をマリオにして、しかもファミコンに移植しちゃった違法ソフト)」を遙かに越えた!! …かもしれない。



ファミコンでソニックが動く、というスゴイことになっている違法ソフト。勝手に5作目を名乗るのもコマりものだ。

人数がたくさんいればいいってものじゃ…

ストリートファイターⅡ 56人版

始めはかわいく9人版ぐらいの「ストリートファイターⅡ」の違法ファミコン版が売られていた。が、だんだん16、20と人数が増えていき、今じゃなんと56人。画面にいっぱい広がる人の顔、顔。「なぜか、マリオもいるぞ。あれ？ よくみると同じヤツがいる！ おかしいなあ、使ってみても同じだ。あ、結局20人もいないじゃないか！」なんてことがニセモノカセットにはよくある。まあ、だまされる方が悪いんだけどね。



見よ、この人数の多さを！ これでもかと言わんばかり、キャラの顔が画面を埋めつくしている。だが、よくよく見ると同じキャラが…。

日本じゃ見られない？

誰も知らないアジアオリジナルゲームの世界

知られざる東南アジア製オリジナルゲーム（しかもメーカーの許可なしで勝手につくられている）を大紹介！ といっても、正直、ろくなゲームがないんだけどね…。

動物園の人気ものがゲームに？

パンダプリンス

「パンダプリンス」という、なんとも言えない取り合わせな名前のオリジナルソフト。それが店頭に並んでいるのを発見したとき、「お！ 久しぶりにタイ製オリジナルゲームが出たんだなあ」なんて思ってお店の人に値段を聞いたら、ちょっと安目。

うーん、大丈夫かな、これもやっぱり違法ソフトか？ とりあえず、このパンダゲームを箱から取り出し、電源を入れてみて愕然。なんだこりゃー!! 「スーパードンキーコング（先ほどの違法ファミコン版）」のキャラ書き換えじゃーん!!（泣）まあ、ありがちなことだけどね…。



パンダの絵がやけにリアルで、逆の意味でカッコイイカセットです。でも彼らはゲームに登場しません（涙）。

このタイトル、なんて読むの？

数学廣場

このソフトはマレーシアに旅行に行った際、あるショッピングセンターで見かけたもの（たぶん、違法ソフト）。カセット自体はタイ製とはっきりわかるが、タイトルが漢字になっている？ とりあえず遊んでみると二つのゲームが入っていて、一つはなかなか遊べるものになっている。

もう一つは3択式のクイズらしいが、問題も回答も北京語なので、まったくわからない。てなわけで、全然クイズゲームの気がしない。おまけで、パソコンのウインドウズに標準でインストールされているゲーム「マインスウィーパー」が入っていた。この辺がちょっと謎だ。



このゲームに入っているクイズゲームがこれ。ただし、日本人がプレイすると別のことで頭を使います。

究極の違法ソフト!?

ワールドヒーローズ2PRO

これが噂の究極の版権無視違法ファミコンソフト。有名な割に入手困難のため、マニアの間では高値で取り引きされるらしい。その驚異の出演キャラクターを紹介すると、ストII、餓狼2、ファイナルファイト、ドラゴンボールZ、マリオ、ソニック等…といった、人気ソフトのキャラクターオンパレードの格闘アクションゲームだ。ゲームバランスも良く、数々の裏モノ格闘ファミコンソフトの中でも1、2を争うデキ。ただ、画面のちらつきは多少気になるところ。とはいえ、ビックリすることうけあいのソフトだ。



ソニックが天下一武道会で戦っています。でも、なぜかパッケージの絵は全然違うものになっている。

至高のファミコンソフト?

99999999in1の謎

「一本のカセットにいっぱいソフトが入ってたらいいのに…」というユーザーの願いを勝手にかなえてしまったソフトが、とんでもない数字がついた「X in1」だ！　このアヤシげな違法ソフト「X in1」。いったいいつ頃から発生したのか？　その歴史を紐解く！

数が多けりゃいいってものか!?

'88年頃から出回り始める

99999999in1。日本人ユーザーがこのカセットを見たらどう思うだろうか? 「絶対こんなにゲーム入ってないよ!!」と思うのが普通だろう。第一、そんなに膨大な数のファミコンソフトは発売されていないしね。しかし、存在してしまうんだな、これが。インワンカセットが出始めた頃は、2in1、3in1ぐらいだったが、いつ頃からこうしたカセットが出回りはじめたのだろうか?

まず、'88年ぐらいに5in1のカセットが東南アジアの国のおもちゃ屋に並びはじめる。この頃のカセットには、ちゃんと5つのゲームが入っていた。

'90年、76in1なるものが売りに出される。これも76本ダブリ無し(同じソフトが入ってないこと)だった。しかし、この辺りから86in1、96in1と数を競い始める。ところが、86in1などはシールに86と書いてありながら、中身はたったの7本程度。なんという粗悪品なんだ!(ってイリーガルものに怒ってもしょうがないか…)。

そして'94年前半、インワンカセットは目覚しく数字が増えていく。9999in1は、もう当たり前の世界になり、お店には10000in1、99999in1が騒然と並んでいる。ところが当時、何日かタイにあるお店に通ってみたが、売れている様子がない。筆者は発見と同時に恐る恐るその1本を買ってみたが、やはり中身は7本程度しか入ってなかった…。



なんと、ゲームギアの「X in1」カセットも存在していた。しかしよく見ると、なぜかマリオの絵がラベルに…。

とんでもない数字のX in1登場!

現在では、冒頭にあげたように99999999in1が出た。しかし、もはや誰も飛びつかない(筆者はとびついたが)。価格もすぐに半値まで下がり、売れ行きも悪そうだ。今さら99999999in1と書いてあっても、中身は7本程度だってことは東南アジアの人々もわかっているようで、誰も買っていかない。

それから1カ月が過ぎ、どうなったかと思っていたら、ニセモノファミコン本体のオマケになっているではないか!「こういう手でさばくんだなあ」と思いながら、またまた筆者はニセモノファミコン(オマケ付き)を買ってしまった…。

まあ、これがインワンカセットと呼ばれているモノのおおまかな歴史だ。確かに、お買い得感のあるインワンカセットだが、海外から日本に持ち込もうとすると税関で没収される対象になる。まあ、手を出さないよーに。



「X in1」ソフトを起動をすると、このようにタイトルがずらっと並んだ画面になる。ここからゲームを選ぶようになっているのだ。

これがインワンの中身だ！

トンデモXin1ソフトの世界

究極違法ソフト「インワンカセット」。その内容はどういうものなのか見てみよう。何と、ファミコンだけだと思ったら、ゲームボーイにも存在していたぞ!!

これが至高のインワンソフトだ！
FC76 in 1

日本の裏モノマニアの間では高値取り引きされているこのカセットは、本当に「ダブリ無し」で、ある意味末長く遊べるカセットだ。東南アジアでは随分品薄になってきたので裏モノ世界では貴重品の部類に入るかも。ファミコンソフトで人気のあったソフトは大体入っている。元々は香港製だが、日本でもアヤシイ露店でたまに見かけることがある。でも、買っちゃだめだよ。



これが裏モノソフト至高の76 in 1。でも違法ソフトだから買ってはダメ。

マリオがいっぱい?!
GBマリオ12 in 1

'97年夏のゲームボーイのインワン新作が「マリオ12 in 1」ソフトだ。カセットやケースには、マリオ12 in 1と書かれているのに対し、中身はマリオランド1, 2, 3, 4などのマリオシリーズの他、ミスタードゥ、パックマンなど、全然関係ないものも混じっている。が、これもイリーガル。ドクターマリオなどの売れセンのゲームが入っていて、裏マニアの取引価格は高くなりそうだ。



マリオ12 in 1。凝ったパッケージまでついた、気合が入った違法ソフト。

パチ物GBソフト最新作！
GB47 in 1

このカセットも97年夏に登場したばかりの、できたてホヤホヤ。全部で47本入っており、ニセモノGBインワンの中では高級品（?）。中身は、役満、ダイスクラップ2、タートルズ3、マリオ4、マリオランド、ドクターマリオ、テトリス、香港、モトクロス、ペンギンランド、マインスイーパー、平安京エイリアン、オセロ、トランプボーイ等、といった豪勢なラインナップだ。



これは別のGB in 1ソフト。60本以上ものソフトが入ったGB in 1も登場している。

裏モノソフトには手を出すな！

様々なアヤシイソフトを紹介してきたが、読者の方はどんな感想を持っただろうか？ 思わず感嘆の声をあげてしまうモノもあれば、笑ってしまうものなど、日本じゃ考えられないソフトが海外ではドンドン生まれているのだ。ただし、ここにあげたソフトの多くは、はっきりいってコピー品、つまり日本では違法商品。で、こうしたソフトの存在を、日本のゲームメーカーが黙って見過ごしているわけはなく、コピー商品はメーカーなどによって回収破棄されている。だが、裏モノソフトは現在でも新作（?）が出続けており、制作している会社を摘発、とまではいってないようだ。とにかく、海外で購入して日本に持ち込もうとすると、税関で必ずといっていいほど没収となるので、読者の方は興味を持っても手を出さないように。

取材・文／大嶋 健

こんなの日本じゃ見たことない!

アヤシイ周辺機器大集合!

ファミコンをはじめとした日本産ゲーム機はソフトも充実しており、世界的に見ても大人気。ところが東南アジアを中心に、常識では考えられないような周辺機器やハードが出回っていた!

アヤシサ200%! 東南アジアのゲーム事情

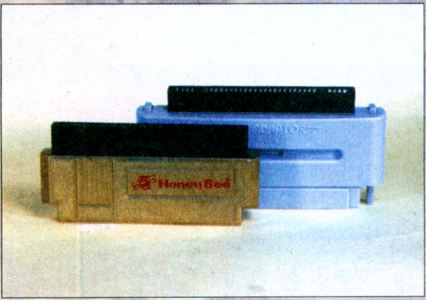
「本物ないけどコピーあるよ」

見出しの文句は、タイのファミコン屋のおやじがしゃべれる唯一の日本語（ちょっと誇張）だ。売り文句の一つらしいのだが、本物の商品よりもまずコピー品を客にアピールするとは…。うーん、ちょっと理解に苦しむ。なぜ、こんな売り文句をお客にアピールするのだろうか?

実は、東南アジア国々では、先程紹介したXin1や勝手に移植したファミコンソフトだけでなく、日本人の常識を打ち破る、とんでもなくあやしいゲーム機や周辺機器も主力商品として出回っている。

なぜ正規の商品ではなくアヤシイゲーム機が主力かというと、これには次のような事情が考えられる。まず、日本との物価の違い。正規の日本産ゲーム機やソフトはタイでは高額で、人気はあっても気軽に購入できるものではないのだ。そのためか、安くないとまず売れない。こういった事情もあって、アヤシイゲーム機が続々と登場したのだろう。無論、こうした商品は違法性が高いから、あまりイイこととはいえないが…。

とはいえ、それら店頭にならぶニセモノハードを目の当たりにするとブチ切れた破壊力があって、ある意味魅力的だ。新作が登場するたびに怪しくなっていく「ニセモノファミコン」や、シャ○プもビックリの「合体ハード」。そして、海外製のゲームも動くようになる「ユニバーサルアダプター」や、なんでもかんでもゲームキャラを最強にしてしまう「改造ツール」。極め付けは、どんなゲームも簡単にコピーしてしまう、ゲームメーカーにとっては天敵マシンの「マジコン」。どれをとってもアヤシサ200%のおかしな周辺機器たち。このコーナーでは、そんな一般の人には目にすることはない、もうひとつの「TVゲームの世界」を徹底紹介しよう!



これは海外製ゲームを日本のハードで稼動できる、ちょっとアヤシげだけど便利な周辺機器。だが、中にはヤバめのものも…。

これって、ホントにゲーム機?

コンパチブルゲーム機大紹介!

アジアではいまだに新型(ニセモノだけど)が生産されている人気ハード、「ファミコンコンパチ機」を一挙公開!!

セガと任天堂、夢の共演!? 24ビットマシンって何?

MODERN MATE

本体内蔵ジョイスティック!?

一発目に紹介するキワモノコンパチマシンは、この「MODERN MATE」だ。こいつはスゴイ!! 何がスゴイって、見た目はただのジョイスティックコントローラだが、本体の左上の所をよーくみてみよう。何か変な差込み口が二つあるよね。これ、何とファミコンとメガドライブ本体が内蔵されているのだ!!これ1台でファミコンとメガドラの2機種のゲームが遊べるなんて信じられますぅ? アジアおそるべし! だけどこの本体、ユーザーの気持ちになって作られていて使い勝手は良好だ。

とはいえ、付属の2Pコントローラは対照的にしょぼいデキ。2P側は普通のパッドコントローラなのだ。そのため、リセット権利は完全に1P側が持つことになる。格闘ゲームでのピンチといった場面で素晴らしい力を発揮することは間違いないぞ。ちなみに、最近はこの手の「合体本体もの」がアジアで次々とリリースされており、最強に極悪なものになると6機種のソフトが遊べる合体モノなんてものまで発売されている。



ジョイスティクコントローラとゲーム機が合体! しかし、この「24BIT」っていうのは、ちょっとムリがあるんじゃないか?

え? これスーパーファミコンじゃないの??

SUPER MAGIC ENGINE

PS型ファミコンも登場!

次に紹介するキワモノコンパチゲーム機はこれ。パッと見は、どー見てもSFCなのだが、何とこの本体、SFCにそっくり似せただけのファミコンなのだ。アジアではこういったマガイものファミコンが大量に出回っており、ほかにもメガドラ型、PCエンジン型ファミコンもある。最近はプレイステーション、サターンそっくりの偽ファミコンまで登場した。マニアックなところでは、ワンダーメガそっくりファミコンまで出ている。

何せこのそっくりシリーズ、初めて見る人には誰でも本物と区別するのに30秒はかかる。てなわけで、ひどい店になると子供の誕生日プレゼントとかで、たまに足を運ぶ現地のお父さんや観光で来た素人外人をカモにして、この巧妙なデザインとカラーリングで本物と偽ってニセファミコンを売りつけたりもするそうだ。ちなみに、タイのバンコクにある怪しい商店街「サパーレック」には、多種多様な偽ファミコンが集結していて、ちょっと壮観(というよりも異様か?)だ。



どー見てもスーパーファミコン(本体の一部が黒いから見分けはつくケド)。でもファミコンソフトしか動きません。

SFCでファミコンが動くぞ!

TRI-STAR

次はSFC用の周辺機器を紹介。この「TRI-STAR」なるものをスーファミに差し込むとあら不思議。SFCでファミコン、NES(アメリカのファミコン)のソフトがそのまま遊べてしまうのだ。これは、昔あったメガアダプタ（メガドライブ用マスターシステムのゲームができるアダプタ）のSFC版といった感じで、一時期日本でも通販で出回り話題を呼んだ。



スーパーファミコンでファミコンを遊ぶ、という奇妙な感覚が味わえる？

ファミコンがコンパクトになった!

MAGIC BOY

世界最小（？）と思われるファミコンがこちら。上部にカセットを挿して、下からコードを伸ばしてTVに接続して遊ぶ。本体内蔵型のコントローラだ。セレクトとスタートの間にあるリセットボタンも使いやすくてなかなかグー。ただ、二人用のゲームをやるには市販のコントローラが必要になる。最近、ファミコンの置き場所に困っている人にオススメだ（ホントか?）。



ハンディファミコンといった風情。ボタンが4つもついてるのはなぜ？

出たっ!! 液晶テレビ付きファミコン!!

GAME AXE

ゲームボーイ、ゲームギアをも超えた!! アジア屈指のコンパチファミコンがこの「GAME AXE」だ。液晶の質も良い上、単3アルカリ電池で6時間も持つスタミナぶり。ファミコンなので遊べるゲームもたくさんあるし、言うこと無し!! 電車の中やトイレの中でもできて、まさに「キング・オブ・ファミコン」といっても過言ではないだろう（?）。



ファミコンがゲームボーイになった、という感じのニセモノファミコンだ。

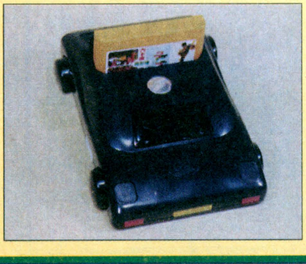
これがコンパチファミコンの極みだ!!

ABC-999

走るファミコン!?

最後に紹介するコンパチファミコンがこれ。こいつはスゴイよー！ もう合体ものの最終形態って感じだ。何とこれはファミコンとミニ四駆（に似ている）の合体ハードなのだ！ ここまでくると、もう笑っちゃうしかないよね。しかもこれ、ゲームソフトの起動中に本体を走らせると、ケーブルが抜けちゃうというスグレもの（?）。

　ということは…すなわち、ゲームをしてないとき以外走らせてはいけないということだ。しかも、走る方向を操作できるわけではなく、スイッチを入れたが最後、前にしか進まない。まさにミニ四駆。ここでミニ四駆と違うのは、デカイので全然ミニじゃないことと、スピードが遅くてパワーが無いということだ（イミねー）。ということはチョロQに近いか？ まあ、どっちにしてもこの走る機能は、あくまでもオマケということで…。でもまあ、一見の価値はあるかな。持ってる友達がいたら、是が非でも見せてもらおう（こんなの持ってる人、そうそういるワケないけどね…）。



これが「走るファミコン」だ！ 東南アジアで出回っている、数あるニセモノファミコンの中でも最高のお笑いコンパチファミコンだろう。

あれっ、SFCソフトがフロッピーディスクで動いてる!

キケン度ナンバー1! マジコンの正体

いわゆる「ゲームソフトバックアップマシン」の総称として名高いマジコン。その実体は、はたしてどういうものなのか?

バックアップ＝コピーじゃないの?

より多くのゲームで遊んでみたいと思うのがユーザーの常だけど、湯水のようにお金を使って欲しいソフトをバカスカ購入するのは、現実的にはなかなか難しい。東南アジアでも、前述したような事情があって、ゲームの人気が高くても大量に購入することはできないし、お店だって、値段が高くちゃお客はたくさんこない。じゃあ、いっそのことコピーして安く作って売ろうと、裏モノ産業特有の短絡的思考で生まれたのがマジコン。最終的には80機種近くが登場した。

使い方はスーパーファミコンとロムカセットの間にセットするだけと簡単。しかも、これだけで約9割のソフトがフロッピーディスクにバックアップ(コピー)ができてしまう。コピー産業のメッカと呼ばれた香港や台湾では、どこのゲームショップでもマジコンとゲーム入りのフロッピーディスクを売っていたほどの人気だ。裏ゲーマー向けに日本にも輸入されていた。

マジコンは、ゲームをバックアップする以外にもゲーム内容の改造や、どこでもセーブできる機能、また、プログラムの勉強をすれば、マジコンを利用してゲームを自作することも可能と、豊富な機能を装備していた。だが、その本質上、表舞台に出る事はなかった(まあ、当たり前か)。



これが「マジコン」。商品上の目的は「ロムカセットを誤って壊さないためにソフトの内容をバックアップをするマシン」ということがだが…。

はやくもニンテンドウ64用マジコンが登場!!

ドクターV64

ビデオCDも見られる!?

かつて、あれ程の栄華を誇ったマジコンも、スーパーファミコンの衰退と共に消えていった。そこに、ニンテンドウ64(以下、N64)の登場である。もっとも最新の高機能ゲーム機N64だが、なんと海外、特に裏モノ産業では、早くもN64用マジコンが2機種も登場しているのだ。

N64用ソフトが大容量メモリになったため、SFC用と違ってバックアップにはパソコンを介せねばならなくなった。パソコンへ保存したデータをCDにバックアップすれば、N64マジコンで直接読み込むことが可能だ。また、プログラム言語さえ分かっていれば自分でゲームを作る事もできる。事実、既に海外ハッカーたちの手によって、同人ソフトなどが登場している程。だが、N64マジコンは、スーパーファミコン用のマジコンに比べると、随分複雑な操作や特別なシステムが必要になってしまい、裏ゲーマーにはあまりウケていないのが現状だ。ただ、N64マジコンは、単体でビデオCDプレイヤーにもなるという特典(?)がついてくる。



どちらが本体かわからないほど、威風堂々としたN64マジコン。裏モノ業界の対応のはやさにはおそれいるが…。

こんな便利なものもあるゾ!

ちょっと便利なウラ周辺機器

ゲーム機メーカー純正の商品ではないし、見た目もかなりヤバ目。だけど使ってみると意外にも便利。そんな使えるアヤシイ周辺機器を紹介しよう!

これでセーブもやりたい放題?

プレステ用メモリーディスクドライブ

メモリーカードに空容量が無く、泣く泣く貴重なデータや苦労して育てたキャラを消した経験はないだろうか? このユニットを使えば、どこにでもあるフロッピーディスクが、たちまち15ブロックのメモリーカードに大変身だ! マルチエンディングのゲームを分岐前に保存するなど、アイデア次第でかなり使えるぞ。う〜ん、なんだかプレイステーションがパソコンみたいに見えてきた…。



他にも、「140ブロックもあるメモリーカード」といったものもある。

海外産ゲームがプレイOK!

N64ユニバーサルアダプター

「日本のゲームは今一つ迫力に欠ける!」、「やっぱり通は海外ゲームだよ」と思っているマニアックな貴方をお助けするアダプターがコレ。これをN64本体とソフトの間に差し込むだけで、海外仕様のソフトが遊べてしまうのだ。N64は海外ソフトからの移植も多いし、タイトル数もまだまだ少ない。これはマニアでなくても持っていたいアイテムの一つかも。



この類では、SFC用やメガドライブ用、サターン用のものもある。

自分好みのゲームに変えられるぞ!

プロアクションリプレイ(プレイステーション用・サターン用)

X-ターミネーター

コードを入力するだけのお手軽さ

ゲームは好きだけど上手くない、ゲームにあまり時間をかけたくない。そんな貴方にはコレ。自分好みのゲームに改造することができてしまうという、アヤシサ爆発の周辺機器の登場だ。改造と言っても、ロムカセットとゲーム機の間に装着して(プレイステーションやサターンは外部メモリーの差込口に)、コードを入力するだけと簡単。それだけでゲームの内容がガラリと変わってしまうのだ。例えばお金やライフが増えたり、キャラが無敵になったり…。「500キロ以上のスピードでカッ飛ぶレースゲーム」なんて無茶もOK。通常のプレイでは体験できないような隠しイベントとかも遊ぶことが可能だ。同人誌では、改造コードをズラリと掲載した改造コード集も毎月発売されていたりする。また、既成の改造コードに飽きた人向けに、パソコンを接続して自分でコードを捜す事もできる、これまたアヤシイ周辺機器もある。まあ、便利かもしれないけど、やり過ぎると本来のゲームの楽しみ方からは、はずれていくけどね。



これを装着してゲームを起動すると、数値などを入力する画面になる。数値を変更すると、キャラを無敵にして遊べたりできるようになってしまうのだ。

危険なゲームグッズはどこにあるのか?

今の裏ゲーム事情ってどーなってるの?

あやしいアイテム満載の裏ゲームの世界。こうした情報はどこで触れることができるのかを紹介しよう。ただし、法には触れないよーに!



裏モノは取り扱いに注意!

様々なアヤシイ周辺機器を紹介してきたが、いかがだったろうか? 笑えるモノや意外に便利なモノもあったが、中には違法性が高いモノもあるので、入手しようとは思わず、この記事を読んで笑ってしまうぐらいにとどめておくことをオススメしたい。

だが、それでも「こういったアヤシイ裏ゲームの情報が欲しい!」という人は、以下の方法で情報を入手することが可能だ。

情報は同人誌が熱いぞ!!

裏モノ情報は、専門雑誌で入手する事ができるが、やはり同人誌から仕入れるのが一番。最近は商業誌顔負けの情報を掲載した同人誌もあるので、なかなか侮れないものがある。

裏モノ系最大の会員数と情報量を誇る「POSITIVE」や、毎月会報を発行している「JOKER」など、色々なタイプの同人誌があるので、自分に合ったものを捜してみるといいかも。

また、インターネットを覗いてみると、中には裏ゲームサークルのホームページもあるので、参加してみるのも手だ。サークルは、情報交換のほかにも、ユーザー同士の交流が気軽にできる場。近くに同じ趣味を持つ人がいない人や、趣味を同じくする友達を捜している人にオススメだ。



裏モノ同人誌の数々。マジコン関係からタイツアーのレポート記事まで、裏モノ情報が数多く掲載されているぞ。

「裏モノの情報を知っているだけじゃつまらない。実際に見たり、触れたりしたい!」というアクティブな人は、裏モノアイテムを取り揃えている、秋葉原にある「ゲームスアーク」へゴーだ。裏モノの販売店と聞くと、怖そうだったり、暗っぽい雰囲気があるけど、このショップは、そんなイメージを一掃してくれるハズ。広い店内で、品揃えも豊富。店員さんも親切だ。マジコンのデモや、先ほど紹介した裏モノ系の各種同人誌も置いてあるぞ。ひょっとしたら、これまでのゲーム観が変わるようなアイテムに出会えるかも(ちょっとオオゲサか)?



法律に触れるモノに手は出すな!

さて、実際に入手しようと思ったアナタへ、覚えておいて欲しいことがある。コピー品など法に触れるものはダメってことと、手にすると法律で罰せられること。この二点をキチンと把握しておこう。

取材・文：鶴見和昭／RYU－J　製作協力：POSITIVE／ゲームスアーク

今は亡きゲーム機たちへの鎮魂歌

秘境に眠る化石ハードたち

「化石ハード」。本誌では、70年代後半から80年代初めにかけて登場し、FCの台頭と共に衰退していったゲーム機のことをそう呼ぶ。十数年の時を経て、ついに姿をあらわした彼らの雄姿を見よ！

そして彼らは消えていった…

化石ハード…。本誌では、基本的にFC登場前後までの発売で、今となっては極々一部の人々の口の端にしかのぼらない機械のことをこう呼ぶことにした。その中に括られるハードはかなりの数に上るが、本特集はその代表的なものとして、昔のマッキントッシュを彷彿とさせる漆黒の機体「光速船」。本体の中身はほとんどカラっぽ、CPUはソフトに詰んだ驚異の「カセットビジョン」。そして正確にはハードではないが姿を消したまま二度と現われることのなかった「蛍光表示管ゲーム」の三つを取り上げる。

家庭用ゲーム機メーカーの大手といえば、任天堂にセガ、NECの三社だ。異論はもちろんあるだろうが、取りあえず本誌にとってはそうだろう。そのせいか、昔のハードは…、と思い返してみて、ぱっと出てくるのは「SG-1000」や「マークⅢ」あたりではないだろうか。しかし、現在ゲーム機本体を作っていないだけで、実は昔出してましたというメーカーは結構ある。バンダイ、タカラ、トミー、エポック。聞いたこともないようなソード、チェリコ、フェアチャイルドなんていうのもあるのだ。それらのメーカーも、今回見送りはしたが魅力的なものをたくさん発売していた。

今現在、それらのほとんどは見る影もない。幸運にも現存しているハードも、一部のマニアの手元に残されているか、専門店で高額な値段が付けられているかだ。ともかく、めったなことではお目にかかることができない化石ハードたち。今回の特集で、その魅力をじっくりと味わって欲しい。

◆ぴゅう太◆

トミー工業

ぴゅう太のことは「伝説のハード」として、名前くらい聞いたことのある人が多いのではないだろうか。その実態は、なんと16ビットCPU搭載のパソコン！ '82年の発売で59800円とは驚きである。私が'84年頃に購入したNECのPC-6601という8ビットパソコンは、確か15万円以上したと記憶しているのだが…（ちょっと悔しい)。

ゲームもできるし、簡単なお絵描きパソコンとしても使えたこのハード。それほど複雑なプログラミングをしなくてもゲームが作れたのも特徴である。

普及の具合はまあまあ、という感じだったが、これもお定まり、FCに押されてあえなく消えていった。しかしこのネーミングは誰が考えたのか、ベタベタでナイスな感じだ。

◆チャンネルF◆

フェアチャイルド社

なんと世界初のカセット交換式ゲーム機がこれだ。値段は驚愕の128000円（今度のこれは誤植じゃない)。まあ、昔の機械は何を見ても「これがこんな値段か！」と思うものだが、ことゲーム機に関しては、技術力の進歩に黙って感謝するしかない。50種類のゲームが遊べ、ほかにも計算ゲームなどの教育的機器として使えるところがウリだった。確かに一時期、パソコンなのかゲーム機なのかあいまいな設計のものや、「遊びだけじゃない」というのを前面に出したゲーム機は多かった。パソコンをベースにしたために軒並み高価格で、そう言わないと親の財布の紐は緩まなかったのだろう。コントローラーは水道の栓みたいなカタチ。

今では考えられないくらい野心的な形状である。テニスなどが多い当時だからできたことだろう。

◆SG-1000◆

セガ・エンタープライゼス

値段はFCより200円だけ高く、発売されたのはFCと同月という不運のゲーム機。一説によるとこの200円の差が、その後の任天堂とセガの命運を分けたという話もあるくらいだが…。同時期に発売された「SG-3000」の方が、ベーシックなどを装備した低価格パソコンだったためか、こちらにもその名残がある。結果的にそれが「ゲーム機」として特化できない原因となったのではないだろうか。

このハードはセガ初の家庭用ゲーム機。これ以降、セガと任天堂のシェア争いは続いていくのだが、なかなかセガの天下は回ってこなかった。もちろん、そのあたりの事情も含めて、熱烈なセガファンがついているのだと思うが。

◆アルカディア◆

バンダイ

バンダイの化石ハードといえば、後述の「光速船」があまりにも有名だが、その陰に隠れるようにして存在していたのがこの「アルカディア」。バンダイが発売したほかのゲーム機に比べれば、かなりベンキョウしたと思われる19800円だ。発売は83年、FCの4ヵ月前の登場という何とも不遇なハードだった（もっと不遇なのは、同月発売だったセガの「SG」シリーズの方かもしれないが)。

アルカディアの特徴は、なんといっても、その電卓みたいなコントローラー。バンダイのハードはみんなこんなカタチだった。売れ行きの方はお世辞にも良いとは言えず、こちらもFCの前にはあっさり敗退。「ガンダム」や「マクロス」、「ドラえもん」などといったアニメキャラクター物のソフトが多く発売されていた。

その安さは驚異的！

カセットビジョン

本体は電源の供給と、信号をTVに送る役目しかない！　CPUはカセットの方に入っているという驚異の設計。それがカセットビジョンだ!!

化石ハードの雄として

　FC以前の化石ハードと言って真っ先に思い浮かぶのが、この「カセットビジョン」だ。異様に粗い画面、安い本体価格（廉価版は5000円！）、元ネタがすぐ分かるソフト群、と逆の意味で突出していた。当時は「ダサいゲーム機」というイメージだったが、今になれば最も個性的に見える機種だ。

　80年にエポック社から発売されたカセットビジョンは、徹底して低学年向けに作られている。

　どの辺が低学年向けかというと、まず安い。当時カセット方式のゲーム機が3～6万円ぐらいした中、13800円というダントツの安さで登場した。どうしてそんな低価格が実現できたのか？　それはカートリッジ内にワンチップマイコンを搭載するという大胆な設計をしたためだ。そのため本体にはTVに絵と音を出すための信号用回路くらいしかなかった。その割に、カートリッジも5000円という平均的な価格と良心的。

　そして、ソフトの内容がとにかく分かりやすい。いずれも当時流行ったアーケードゲームが基礎になっている（与作はちょっとマイナーだけど）。一目見れば元ネタとなったゲームが分かるほどだ。当時の子供にとっての家庭用ハードの意義とは「家でゲーセンのゲームができる」ということが大きかったから、変にオリジナリティを追及するよりは正解だったと言える。

　じゃあカセットビジョンは単なるモノマネマシンか、というとそうでもなかった。カセットビジョンの粗い画面でゲームを作るには、独自のデフォルメをする必要があり、結果的にそれが個性となっている。粗い画面を逆手にとって、大きいキャラクターや、スクロール画面を楽々と実現していった。

　カセットビジョンには廉価版の「カセットビジョンjr」も発売された。光線銃やボリュームコントロールを省き、更なる低価格化をはかっている。その価格は5000円。テレビゲーム本体としては史上最低価格だろう。ただし、一部のスポーツ系ソフトが使えなくなってしまっているのが残念だ。

　カセットビジョン用に発売されたソフトは全12本で、サードパーティ製のソフトはない。発売当初から機能的に弱かったこともあり、その寿命は短かった。

　その後、エポック社は機能を大幅にアップさせた後継機「スーパーカセットビジョン」を発売。以前の低スペックとはうって変わって、128個ものスプライトを表示させられるという怒涛のスペックである。

　今度はサードパーティ製のソフトも発売されたが、FCが人気を得てゆく中、カセットビジョンシリーズは次第に店頭から姿を消していった。そしてそれは、家庭用ゲーム黎明期の終わりでもあったのだ。



こちらはカセットビジョンjr.の写真。シンプルとしかいいようのない外観だ。

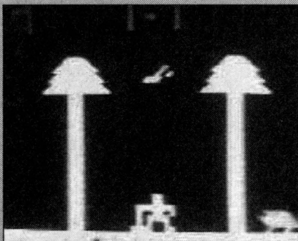
与作

ドット単位の攻防が熱い!

「与作」は同名の演歌で歌われているシチュエーションを、そのままゲーム化してしまったというバカバカしいソフト。当時流行っていたTV番組の「ひょうきん族」を彷彿とさせるセンスで、「カセットビジョン」の知名度を一挙に上げた。しかし、シビアなタイミングが要求される熱いゲームであり、そのゲーム性はカセットビジョンソフトの最高峰と言えるだろう。

ゲームの目的はオノで木を切る事。しかし、フンを落とす鳥や地面からニョキニョキ出てくるヘビ、突進してくるイノシシが与作を妨害する。オノは武器にもなり、イノシシやヘビを倒すことができるのだ（鳥は倒せない）。

しかし、オノの判定は実にシビアだ。与作の位置が1ドットでもずれているとオノが空振りしてしまう。これは敵キャラに対しても同じで、特に突進してくるイノシシを倒す時はイチかバチかのスリルを味わえた。レベルが上がるとヘビも強敵になる。出現とほぼ同時に逃げないと殺される。小さい子供には難しすぎるんじゃないかと思うけど、このスリルは現在プレイしても色あせない。



異様に荒いドットに驚いてはいけない。まるでヤシのような樹が笑いを誘う。

モンスターマンション

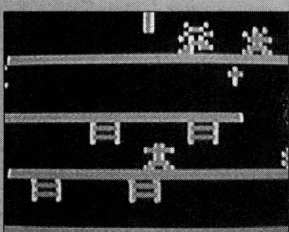
カセビでアスレチックACT

「モンスターマンション」は、障害物を避けて最上階まで到達すると面クリアという「ドンキーコング」タイプのゲームである。しかしこのタイプのゲームを作る場合、カセットビジョン特有の問題が発生する。解像度の関係で、画面が4階までしか表示できなかったのだ。これではあっという間に最上階までたどりついてしまうので面白くない。そのために、面クリアの条件に工夫が凝らされている。

例えば1面では全てのハシゴを通らないと最上階へのハシゴが現われない。2面では七つのチェックポイントをジャンプして取る必要がある。このようなルールで手応えのあるゲームに仕立てている。

ただ、テンポがスローなせいもあってか、本家と比べるとやはり見劣りしてしまう。カセットビジョンには通路が入り組んでいるようなゲームは合わないのだろう。「パックマン」タイプのゲームとして「パクパクモンスター」というのもあったのだが、迷路が大幅に簡略化されて単調なゲームになってしまった。

ちなみにレバーは2方向なので上下移動はボタンで代用する。右ボタンが下、左が上…なんてややこしい!



下までちゃんとハシゴが届いてないところが泣かせる。きっと画面構成に苦労したことだろう。

サークル紹介

今回ご協力頂いたRootさんは、数年前から昔のゲームを扱った同人誌を発行されている方。子供の頃、駄菓子屋でインベーダーやパックマン（のコピーゲーム）で遊んだという、二十代半ばの男性です。主にアーケードゲームをやっているのですが、カセットビジョンはとても思い入れのある機種だった、ということで本ページの原稿を書いて頂きました。

興味を持たれた方は、以下の住所に80円切手を貼った返信用封筒をお送り下さい。発行物のリストを送ってくださるそうです。主に70～80年代のアーケードゲームやカセットビジョンの本を発行されています。即売会などにも参加しているとのことです。

〒290-02
千葉県市原市光風台
1-296
根本陽平

もう二度と会えないのか!?

蛍光表示管ゲーム

その昔、手のひらサイズの「液晶ゲーム」とともに、家庭に普及していた「蛍光表示管ゲーム」。しかしこれも、FCの台頭によって姿を消したゲームの一つだ。そしてそれ以降、「蛍光表示管ゲーム」なるものは表舞台に立つことはなかったが、今でも色褪せない魅力を放っている。

家庭用ゲームの2大勢力

'80年代はおもちゃの電子化が爆発的に発展した時期だった。テレビゲームがその代表だが、それらが普及する以前の80年代初期には「液晶表示ゲーム」と「蛍光表示管ゲーム（FLゲーム）」とがシノギを削っていた。

「液晶表示ゲーム」は最近流行ったキーホルダー型ゲームと同じ構造で、大きさが違うだけである。任天堂の「ゲームウオッチ」がその代表格で、だいたいテレホンカード位の大きさだった。価格は約5000円前後。

一方ここで紹介する「蛍光表示管ゲーム」は、液晶の代わりに蛍光管を使ったものである。蛍光管と言っても蛍光灯じゃなくて、ビデオデッキの時間表示などに使われているあの装置だ。液晶と比較した場合、多くの色が出せることが最大の利点である。逆に液晶と比べて値段が高く、サイズも大きく、消費電力が多いという欠点がある。そのため、大きさは15センチ四方程度の箱型、単二型乾電池を4本ほど使っても数時間しかもたず、価格も8000円前後だった。

液晶表示に比べ、携帯向きでない上に高額である蛍光表示管ゲームは、アーケードゲームの移植に活路を見出した。「パックマン」や「ドンキーコング」等が次々と移植され、最終的には「ディグダグ」や「スターフォース」まで移植された。もちろん完全移植ではないが、カラー画面によって同じような雰囲気を味わえたのは大きい。しかしテレビゲームが普及するに従って、その存在意義は失われてしまった。以後蛍光表示管ゲームは全く登場していない。テレビゲーム普及前夜に、一瞬だけ光を放ったハードなのである。

スーパーギャラクシアン

エポック社・1981年発売・8800円

FLゲームの最高峰作品

1979年から80年代初期までに発売された全FLゲーム機の中で、最も素晴しいゲームを挙げよと言われれば、文句なくこの「スーパーギャラクシアン」を挙げる。これは最もアーケードの雰囲気に近づくことのできたFLゲームだからだ。この作品によって、エポック社は他社を完全に出し抜いたと言える。元の筐体を真似たアップライト式のボディや、スティックで操作できるコントロールパネルは以後の同社の作品に受け継がれていった。

内容的にも様々な軌跡で飛来してくるエイリアン、面クリア時のドッキングなど、アーケードゲームに迫るものがあった。ギャラクシアンという名前だが実際にはムーンクレスタに近いだろう。

このゲームでは計5色の蛍光表示が使われていた。FLゲームとしても多いこの色数には、エポック社の執念すら感じる。そして同社はFLゲーム界のトップを走り続けた。

キングマン

トミー・1982年発売・7980円

床が消えた「ドンキーコング」

ドンキーコングのＦＬゲーム版といったところ。82年発売で価格は平均的な7980円。4方向ボタンとジャンプボタンで操作するし、樽に相当するチビキング（実際には只のドット）をジャンプして飛び越え、最上界へたどり着けば面クリアというゲームだ。2面以降は床が消えて難しくなる。

昔のゲームによくある事だが、不条理なやられ方も時々ある。例えば動く床に乗っている最中に、チビキングが上から降ってきたらどうしようもなくなってしまう。よって、勘をたよりに進めていくしか手だてがないので、かなり辛いゲームかもしれない。しかしタイム制限がなく、逆転アイテムのハートが時間で復活するなどの親切な面もある。

ただ、タイム制限がないのをいいことに、同じ場所でチビキングを飛び越え続けて点を稼ごうとしても無駄だ。やがて2匹並んで出現して回避不能になる。その点はトミーもぬかりなかった（？）といえよう。



スクランブル

トミー・1982年発売・7980円

細かい作りこみが特徴

最初にも書いたが、ＦＬゲーム機はアーケードゲームの移植が主流だった。そしてより本物に近づけるために、オリジナルのメーカーとライセンスを結んで作られたものもあった。この「スクランブル」もコナミのライセンスを得ている。

それだけあって、かなり本家の雰囲気を再現することに成功した作品と言える。ちゃんと本家と同じ四つのシーンがあり、最後には要塞との一騎討ちになる。要塞はオリジナルシーンで、バリアを破壊して要塞を倒すようになっている。

登場キャラクターも、ミサイル・隕石・ＵＦＯ・オイルタンクと全て揃っており、タンクを破壊して燃料を補給する所もちゃんと移植されている。細かな表現が難しい蛍光管でよくぞここまで、と思わせる出来だ。特に一つのマス目の中に５種類（ブロック含む）ものキャラクターを表示させているデザイン力には驚かされるばかりだ。





サークル紹介

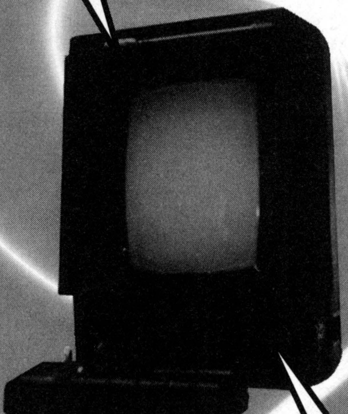
蛍光表示管ゲームの記事作成においてご協力いただいたのは、「花華留多」の松本裕之さん。本来なら原稿執筆もお願いしたかったのだが、何分お忙しいとのことで、松本さんが発行している同人誌「消えた蛍光表示管」を資料に使わせていただいて、記事を作成した。花華留多さんの本は、東京の大手の書店でも手に入れることができる。また、コミケなどには参加されるそうなので、興味をもたれた方は訪ねてみてはいかがだろうか。

ベクタスキャンよ、永遠に…。

コンピューター ビジョン 光速船

9インチベクタスキャンとアナログスティック＋四つボタンのコントローラー。時代の最先端を突っ走ってしまったマシン「光速船」。その名に恥じないそのスピードの速さについていったユーザーは、…いなかった。

これが光速船だ！



驚愕の「ベクタスキャンディスプレイ」

独特の構造で作られたディスプレイは、通常のテレビで見られるような「にじみ」やドットのギザギザがないので、とても奇麗。さらに線が長くなっても描画速度は変わらないので、性能の低いマシンでも大きな映像を素早く動かすことができるのだ。ただし単色表示だけど。

13年先行く「アナログコントローラー」

今じゃアナログコントローラーなんて珍しくもないが、なんと光速船は13年前にすでに標準装備しているのだ。しかも、当時では驚きの四つボタン。これを使いこなせば、さらに面白いゲームが開発されるに違いない…、と開発者は夢見ていたことであろう。

これでカラーもバッチリ。魔法の「下敷き」

単色表示、という欠点を補うアイテム。透明の板に色付きのセロファンを貼ったような仕組みになっていて、これをディスプレイの表面につけることによってカラー映像でゲームを楽しむことができるのだ。しかも、各ゲームごとに異なる下敷きが用意されているぞ（注…冗談じゃなくこういう仕様。ちゃんと画面の外枠に下敷きを固定させる部分がある）。

黎明期のあだ花

「光速船」、海外での正式名称「Vectrex」。

家庭用ゲーム機黎明期、その最後を飾るハードといっていいだろう。それまでの各社によるゲーム機開発のしのぎあいに一気に決着をつけるべく、バンダイが海外から輸入し販売した高性能マシンである。

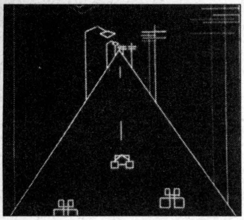
そしてコケた。

上で紹介している、その先走りすぎたマシン能力も問題だが、発売同月、すでにファミコンが登場しているのが致命傷であろう。確かに光速船も高性能だったが、ファミコンも劣らず高性能なマシンだったのだ。しかも光速船の値段は54800円。ファミコンの約4倍とくれば、コケてしまったのも無理はないだろう。そしていつ発売したのかも知られないまま、闇に消えてしまった光速船。その真の姿をお伝えしよう。

ある意味でクールです

前ページではハードの話ばかりしてきたが、どんなすごいハードであってもソフトがつまらなければどうしようもない。やはりゲームはソフトが命。というわけで、ここからはソフトの紹介をしていこう。

まず、「MINESTORM」（本体についてくるソフト）をプレイ。固定画面、360度移動可能のSTGだ。ボタンで前進というシステムにちょっと手間取ったが慣れればOK。アナログスティック操作も左右のみだが、うまくハマっていると思う。難易度は高いが、やり込ませるだけの内容は備えており、かなり遊ばせてもらった。またハードの機能を活かしたキャラクターの縮小などのエフェクトも見事。


スピードを落とすと後ろからくる車につぶされる…、恐ろしいゲームだ。

続いて「SCRANBLEWARS」。コナミのSTGを移植したものだ。ゲームシステムは元版とまったく同じなのだが、本物が横画面なのに対して縦画面になっているので、高いところから地面の敵を攻撃するのが難しい。でも、本当に奇麗な曲線を描いてミサイルが落下していくのを見ているのは気持ち良く、つい見とれて、空中の敵にぶつかることもあったりした。

最後に「HYPER CHASE」。レースゲームなのだが、とにかくスピードが凄い。当時、これだけのスピード感のある、しかも疑似3D的なレースゲームはなかっただろう。ただ一つ、欠点なのがアナログスティックの操作感。ちょっと動かしただけでコースアウトしてしまうというシビアさはあまりにもつらい。

今日もどこかで…

一通りプレイして思ったことは、どれも「光速船」のハードを理解してゲームが作られている、ということ。言い過ぎかもしれないが、製作者のハードに対する愛情のようなものまで感じてしまった。

確かに商品としては失敗であろう。しかし、「低い性能のCPUを活かし独特の画面を作り出すベクタスキャン」、「ゲーム性に無限の可能性を秘めたコントローラー」という独自の設計思想は、ある種のストイックさを感じさせ、時を超えてゲームマニアの心をくすぐっている。現在もインターネット上ではハード、ソフトともに高額で取り引きされているのだ。

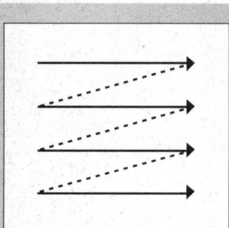
孤高のマシン「光速船」は、速すぎたが故に、今もなお語り継がれている。極めて狭い世界で…。

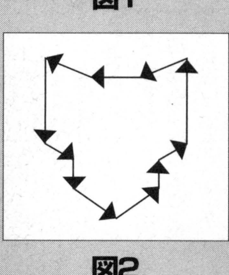
ベクタスキャンとは…

本誌3号で一度説明しているのだが、もう少し詳しく説明することにしよう。

「ベクタスキャン」ディスプレイというのは、我々が普段使用しているテレビやディスプレイとはまったく異なる仕組みを持っている。我々が使っているのは「ラスタスキャン」ディスプレイといい、走査線と呼ばれるものを画面の水平方向に飛ばして映像を作り出しているのだ（図1）。一つ一つのラインをドット（小さな四角い点）の集合でつくっているので、斜めにラインを引こうとすると、どうしてもギザギザになってしまう。現在の高性能マシンではあまり目立たないが、ファミコンなどの画面を良く見てみると、小さな四角の集まりでできているのがわかるはず。

一方、ベクタスキャンの場合は、あらかじめ決められた表示物の形状に合わせて、走査線を飛ばして映像を表示する（図2）。これによって画面上に奇麗なラインを描くことができるし、描画速度は走査線の長さに影響されないので、性能の低いマシンでもダイナミックな動きのキャラクターを表示することができるのだ。


図1


図2

じゃダメかしら

の時を経て姿を現した化石ハードまで。
イゲームたちはどこへ行くのか!?

これって法律違反じゃない!?

ここまで紹介してきたアヤシげなゲームソフト&ハードたち。「これっていいの？　違法じゃないの？」と思ったアナタは、なかなか健全な精神構造をしているといえよう。さて本当のところ、これらに対して法律的にはどんな見解がなされているかというと…。

その1.Xin1ソフト

誰が見てもあからさまに著作権侵害だとわかるが、実はこれ、「作っても売らなければ違法ではない」のだ。もともとあるゲームを大量に集めて（といっても中には手を加えたものもあるけど）、1本にまとめてしまったこの手のソフト。乱暴な言い方をすると、レンタル屋でCDを数枚借りてきて120分テープにガーッとダビングしたようなものだ。よく、CDなどの裏には「無断録音を禁じます」とあるが、実際ダビングするなんて日常茶飯事。しかしそれは「個人的な使用」だから問題になっていないのだ。それをXin1ソフトに当てはめると、「売るのはダメ！」、ということになる。自分だけで楽しむのならいいんだけど買った側もそれを業務用などに使ってはいけないのだ。個人で楽しむ分にはいいのだろうけど、違法行為をしている人から買う、というのは勧められたものではないと思う。

その2.ニセモノゲーム機

実に多彩で様々な法律に触れまくりそうなのがこれ。外見が似ていてもダメ。内部のROMなどがそっくりでもダメ。名前が類似してもダメ。おまけに似てるのが回路だったりすると「半導体集積回路の配置に関する法律」なんていう、本誌で初めて聞いたような法律に抵触してしまうのだ。はっきりいってどこをとっても違法になりそうなニセモノゲーム機は、手を出さないのが一番ということか。

その3.マジコン

マジコンのホントの目的はバックアップをとること。つまり、ROMを大切に保存しておきたい人に向けたものであるといえる。これはさっきのCDの話とすごく似ているので、個人使用ならば問題はない。ただ、マジコンを本当にバックアップ目的で買っている人がどのくらいいるのかというと、正直なところ疑問だ。ラジカセなどと違って一般的に普及していないためか、

アヤシイだけ

東南アジアの裏マーケットから、十数年時空を超えてやってきた、アヤシ

マジコン＝コピーソフト、みたいなイメージがつきまとう。持っているとあらぬ疑いをかけられるかも…？

ただ、法律的にこれらが「何に」対して違反しているのか、今のところその判断がグレーゾーンに位置する商品もある。裁判になったものの個々の判決は出ているが、すべてをひっくるめて「これはダメ！」とは言えないのだ。

こうした電子情報に関しての法整備は、日本もふくめた各国とも遅れているのが現状だ。一刻も早くきちんとした対応のできる法律を作って欲しいと思う。そうでなければ、知らずに面白がって購入してしまうユーザーをいたずらに増やしてしまうだけなのではないだろうか。

クセの強いプレミア物

本特集のもう一つの目玉・化石ハード。この大時代的なセンスの商品に、ある人は懐かしさを感じ、ある人は過去の遺物を初めて目の当たりにした、といったところだろうか。秋葉原などの濃いお店に行けば、買わなくても実物を見ることはできる（稼動しているわけではないが）。お値段の方は、ほぼ定価以上と思って間違いない。通常のプレミアソフトよりも、さらにクセの強い（つまり、性能と価格のバランスに疑問を投げかける人の割合が多い）商品ばかりなので、さすがに買わなくてもいいのではないかと思う。墓の下まで持っていきたいというのなら、止めはしないが。

ただ、今回はその時代の空気をこの特集で感じてもらえれば幸いだ。

アヤシイ商品の行く先は…

いろんな意味でレアな商品ばかりを扱ったこの特集。普段は窺い知ることのない世界を、ちょっとだけ覗いてみたのだが、いかがだっただろうか。

東南アジアの底力が爆発したかのような、ソフト、ハード。そしてマジコン。

かつて、ガンプラやキン消しと共に子供たちの人気の的だった、蛍光表示管ゲームやカセットビジョンなどの、化石ハード。

今見ればどれもこれもアヤシサでは一歩も引けを取っていない商品ばかりだ。いつかはあなたの住む町でも、見かけることがあるかもしれない。

WELCOME TO MSX WORLD

MSX、過去の偉業と現在

400万人ものユーザーを擁していたMSXとは?

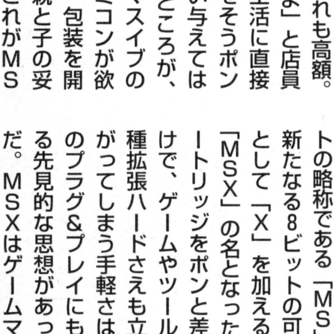
1983年、機種によって周辺機器や使えるソフトがバラバラだった8ビットパソコンの状況を一変させる革命が起こった。それが世界統一規格8ビットパソコン「MSX」だ。現在ではハイスペックパソコンに主役の座を明け渡したが、今でも熱心なユーザーの手によって愛されているのだ。

MSXとの出逢い

筆者が子供の頃、ファミコンが一大ブームを起こしていた。当時は親に「ゲームばかりやってちゃだめよ」と言われ、ファミコンを買ってもらえなかったものだ。しかし、MSXの場合「パソコンの勉強になる」と言い張ってねだることができた。だが、親の立場にしてみれば各社から発売されていたパソコンはどれも高額。「何でもできますよ」と店員に言われても、生活に直接役立たない機械をそうポンとは子どもに買い与えてはくれなかった。ところが、ある年のクリスマスイブの日。筆者はファミコンが欲しかったのだが、包装を開けるとそこには親と子の妥協の産物が…。これがMSXとの最初の出会いだった。

83年、各社が独自規格のパソコンを発売し混沌としていた中、当時のマイクロソフト副社長であった西和彦氏（現アスキー社長）がパソコンの統一規格「MSX」を提唱した。このことは当時において、また現在においてもエポックメイキングな出来事だったといえるだろう。

MSXの名称は、MS－DOSやMS－Windows等と同じマイクロソフトの略称である「MS」に、新たなる8ビットの可能性として「X」を加える形で「MSX」の名となった。カートリッジをポンと差すだけで、ゲームやツール、各種拡張ハードさえも立ちあがってしまう手軽さは今日のプラグ&プレイにも通じる先見的な思想があったのだ。MSXはゲームマシンとパソコンの中間という独特の位置付けから、移植・オリジナルを問わずソフトのラインアップが充実しており、やがてNECの「88」を抜きさって8ビットパソコンを代表するようになった。ちなみに、当時出荷台数400万台を超えた単一規格のパソコンは国内ではMSXだけである。ここで当時人気を博したゲームをジャンル別に抜粋し紹介しよう。



MSXのソフトとハードは、カートリッジ形式で供給されていた(ディスク形式の供給もある)。

低価格でありながら高機能

ゲームマシンとしてユーザーによく売れたMSXではあったが、400万ユーザーの中からはやがて自分でゲームやツールを作る者も現れた。また、入門用のプログラム言語であるBASICを標準で搭載しているため、比較的ゲーム作りのハードルが低いマシンだったのだ。加えて、BASICの処理スピードに物足りなさを感じるようになると、より高速な処理を実現できるアセンブラなどの開発環境に移行することも可能だった。このように、ソフト開発に関しては価格がMSXの何倍もするパソコンにも劣らない環境が、ユーザー側に提供されていたのである。

そして、ユーザーは数々の市販ゲームに影響を受けながら、自分の想いを自作ゲームの中で実現していった。「MSX・FAN」等の投稿誌に掲載されることは一つのステータスであり、読者から評価されることが目標でもあった。中には絶大なファンを持つ投稿プログラマーも現れ、この頃に培われたユーザーパワーが、後で紹介する今日のMSX新世紀に繋がっていくことになる。

MSXの衰退（ユーザーの試練）

MSXは、先に述べた先見性以外に、家電的なパソコンとして価格を抑えることも追求した。数万円台の定価を実現し、爆発的に販売台数を増やしたのだ。しかし、低価格路線は製造メーカーと販売店の両方に多大な負担を与え、「MSXを10台売るより98を1台売る方が儲かる」などと言われたこともある。

加えてゲームマシンとしてのMSXの魅力は、高性能化していくゲーム機の登場により薄れていった。とはいえ、一部のメーカーに

MSXソフト Special Lineup!

シューティング

レイドック／2、アレスタ／2、グラディウス2（MSX版オリジナル）、パロディウス、スペースマンボウ

ロールプレイングゲーム

イースⅠ/Ⅱ/Ⅲ、ハイドライドⅠ/Ⅱ/3、ドラゴンスレイヤーⅠ〜Ⅵ、ウィザードリィⅠ〜Ⅲ、サークⅠ/Ⅱ、魔導物語1－2－3、エメラルドドラゴン、ソーサリアン、ドゴンクエストⅠ/Ⅱ、ファイナルファンタジーⅠ

アクションゲーム

ソリッドスネーク、夢幻戦士ヴァリスⅠ/Ⅱ、ペンギンくんWARSⅠ/Ⅱ、夢大陸アドベンチャー（けっきょく南極大冒険の続編）、イーアルカンフー/Ⅱ、ザ・リターンオブイシター

スポーツゲーム

コナミのピンポン、F1スピリット、激突ペナントレース／2、ハイパーオリンピック、ハイパースポーツ

シミュレーションゲーム

信長の野望（戦国群雄伝／武将風雲録）、三国志Ⅰ/Ⅱ、銀河英雄伝説Ⅰ/Ⅱ、キャンペーン版大戦略Ⅱ、プリンセスメーカー

アドベンチャーゲーム

スナッチャー、JESUS、シャロム、らんま1／2

パズルゲーム

ぷよぷよ、コラムス、テトリス、ロードランナーシリーズ

テーブルゲーム

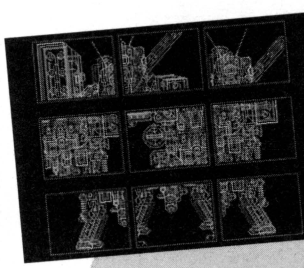
ぎゅわんぶらあ自己中心派Ⅰ/Ⅱ

アダルトゲーム

ドラゴンナイトⅡ、ランスⅡ、ピンクソックスシリーズ、カオスエンジェルス、天使たちの午後

ディスクマガジン

ディスクステーション



コナミの名作アクションでPSへの移植が決定している メタルギア2 ソリッドスネーク

よる名作ゲームや当時MSXだけに存在していたディスクマガジン形式のソフトたちが辛うじてゲームマシンとしてのMSXの命脈を保ってはいたが…。

だが、パソコンともゲーム機ともいえた、そのどっちつかずの家電的な性格が災いしてか、MSXの販売台数は徐々に頭打ちになる。そして、製造メーカーはMSXの市場から撤退し始めた。そして94年、最後のMSX本体「FS−A1GT」の製造が終了することになる。

試練を乗り越えたユーザーの今

MSXが市場から完全に消滅するに至るまで、いくつかの節目的な事件も起きた。MSX本体の製造終了、MSX商業誌MSX・FANの休刊、ソフトベンダーTAKERU(※1)の営業終了等である。



MSX・FAN95年8月号(最終号)。徳間書店インターメディア発行

こうなると、MSXが市場から姿を消すのは時間の問題と思われた。しかし、それでもユーザーはMSXを見捨てることはなかったのだ。

例を挙げると、コンパイルのディスクマガジン「ディスクステーション」が休刊すれば、それに代わる存在といえる「NVマガジン」がユーザーの手によって作られ、松下電器主催のイベント「A1GT電遊フェスティバル」がなくなれば、MSXイベントをユーザーの手で開催しようという流れも起きたのだ。


ソフトベンダーTAKERU

現時点では、まだユーザーの手で本体を量産できるほどの力はないが、本体と同様に入手が困難となった周辺機器については、自作するための製作記事が公開されたり、組み立てキットや完成品の頒布が行われている。

MSX・FAN誌が94年8月に、一年後の休刊を予告してカウントダウンを始めた(これは商業誌としては異例の事だ)。そして、同誌ではこの間ユーザーのサークル活動を紹介し支援する方針を取った。これらの英断によって全国のMSXユーザーは、MSXが市場から消滅した後も企業に頼らずに、自分たちでMSXを支えてゆくための準備を行えたのである。この事についてはMSX・FAN編集部に感謝せずにはいられない。筆者もこの時、「NGDプロジェクト」という名のサークルをネットワークで知り合った多くの友人たちと共に結成している。

そしてもっとも記憶に新しい事件、TAKERUの営業終了は「ディスクライター」というソフトの委託販売システムで乗り越えた。このディスクライターにはユーザーの手によって作られた最新のソフトが150本以上登録され、現在も続々と新作が追加登録されている。

それでは次の項から、現在のMSXユーザーたちの活動状況に関して、主にハードとソフトの両面から紹介していこう。

MSX最後の名機 パナソニック FS-AIGT



カラー表示約1万9000色、スプライト機能、大幅に拡張された高機能BASIC、FM音源・PCM機能・MIDI端子等で音楽表現も豊か。ワープロソフトや住所管理ソフトでホームユースにも対応し、マウスを使ってMacのようにファイル管理ができる。それらすべてがROMの形で本体に内蔵されていた。さらに、ビデオ端子・S端子・RGB端子と出力モニタを選ばない。そのすべてが家庭で手軽に使用されることを強く意識してのものであった。定価は9万9800円。

(※1)TAKERU…エクシングによるパソコンソフトの自動販売機。全国のパソコンショップに設置された。開始当初は市販ソフトの販売のみが行われていたが、その後ユーザーの手による同人ソフトの販売も始められた。

まだまだ現役！

MSXは、今

今、MSXはユーザーにどのように活用されているのか？
ソフト、周辺機器、イベントなど、サークルの活動を紹介していこう。

サークルによる新作ソフト

オリジナルソフトが多数登場！

現在、各サークルは「MSXターボR」を主体にソフト開発などを行っている。ターボRは90年に発表された最後のMSX規格で、互換性を保ちながらCPUを16ビット化したことが最大の特徴だ。当時は他機種と比べても魅力あるマシンであった。その可能性の高さは、これから紹介するユーザーの手によって作られ発表された、数々のソフトウェアによって証明されたといえるだろう。また、海外を見渡すと、思わずニヤリとさせられるソフトも多数存在する。例えばソニックに似たキャラが駆け回るゲームもその一つだ。

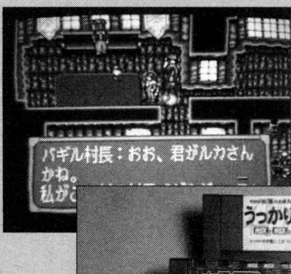
加えて、パソコン通信やインターネット上では、ユーザーの手によるフリーソフトウェア(※2)も多数発表されている。他機種で作られている多くのマルチメディアデータ（CG・音楽など）は、ユーザーの手によって作成されたツールで、MSX上でも再生可能だ。また、これらのデータを気軽に使用するための統合管理ソフトもいくつか公開されている。



MSX版SONIC!? ただし、メーカーのライセンスはうけてない。

ムーンライト・サガ

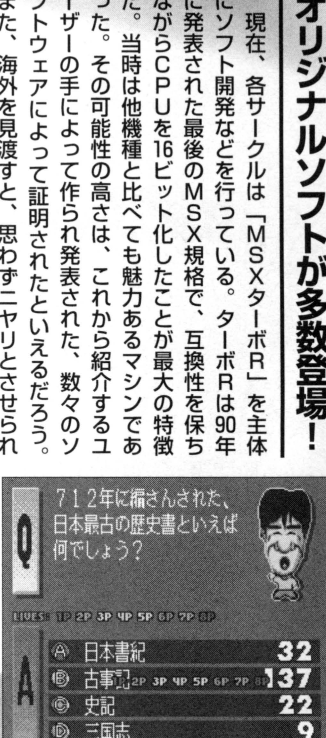
複数のハード系サークルから拡張RAMカートリッジが発売されたことで、ソフト側もそれに対応するものが現れた。「ムーンライト・サガ」は美しいグラフィックとMIDI音源対応を実現し、大容量RAMを活かしきった代表的ソフトだ。



ムーンライト・サガ（Maple Yard作）



拡張RAM、うっかりくん



あたっちゃって25%

あたっちゃって25%
マジカルラビリンス

現在では、一昔前の市販ゲームと同等、またはそれ以上のクオリティを持ったソフトをアマチュアレベルで実現してしまうサークルも出てきている。表現能力では最新ゲーム機に見劣りするものの、個性的なアイデアでは決してひけをとらないだろう。



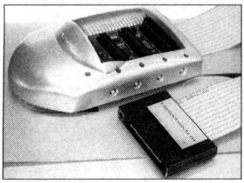
マジカルラビリンス

(※2)フリーソフトウェア…ネットワーク上などで無償で提供されているソフトウェア。

続々登場！ ＭＳＸ周辺機器



このカートリッジを差せば夢のＭＳＸ３に!?



エキスパンジョンスロット

これで充実した環境が！

ＭＳＸ周辺ハードウェアの開発は、安心サポート高機能が自慢の日本製と、大胆奇抜なアイディアで日本ユーザーをも魅了する海外製が互いに競い合っている。

現在、これら周辺機器を本体に接続することで、他機種用に発売されている数々の周辺機器（プリンタ／ＣＤ−ＲＯＭ／スキャナー／ＭＯ／Ｚｉｐ／ＨＤＤ等）をＭＳＸで使用することを可能にした。

また、幻となったＭＳＸ３規格で採用が予定されていたはずのグラフィックス機能も海外サークル製カートリッジが現実のものとしてしまった。さらに、最近では性能向上を目指した新ハードの開発が世界各国のＭＳＸサークルで始まっており、熾烈な開発競争が行われている。無論、日本も負けてはいない。このほどフロントラインから（ＭＳＸでは）世界最高水準の性能を誇る拡張スロットが発表されている。

サークルによる専門情報誌



ＭＳＸ情報誌ＭＳＸ−ＳＥＥＤ

国内のみならず海外でも

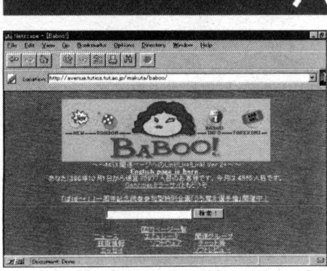
ＭＳＸ・ＦＡＮが休刊した後、全国各地のサークルによって多数のＭＳＸ情報誌が誕生している。そのいくつかを紹介しよう。

「ＭＳＸ−ＳＥＥＤ（ジャスティスソフトウェア）」は、サークルの最新ゲーム情報やプログラミング講座が充実しており、読者の新企画を柔軟に取り入れる誌面づくりがなされている。現在、最大の購読者数を持つ「ＴＯＭＢＯＹ（ＧＥＮＵＩＮＥ　ＮＥＴＷＯＲＫ）」は『クリエイターのサポート』を軸としている情報誌だ。インターネットも含めた広範な活動は、全国のユーザーの注目を集めている。「ＭＡＸ（モオソフト）」はＭＳＸ系のマンガ家が集まって作っているユニークなマンガ雑誌。また、創作活動のイロハをレクチャーする本「ＭＳＸアルハンブラ」も刊行中だ。海外では、日本より早く企業が撤退したにもかかわらず、ＭＣＣＭ（オランダ）などの商業誌やｈｎｏｓｔａｒ（スペイン）を始めとしたサークルの手による情報誌が今でも健在である。

パソコン通信とインターネット

ＭＳＸでインターネットにアクセス！

ＭＳＸは現在、高速通信時代を迎えている。「似非職人工房」から発売されている高速ＲＳ−２３２Ｃカートリッジ「はるかぜ」を使えば、ＭＳＸでも他機種と同等の速度でデータ通信が可能だ。また、インターネットに関しても、文字情報しか扱えないなどの制約はあるが、電子メールの交換やＷＷＷの閲覧も可能になっている。ここでその内容を紹介したかったのだが、インターネットにはＭＳＸの情報が大量に溢れており、すべてはとても不可能。そこで、インターネットを利用できる方はまずは「Ｂａｂｏｏ！」（バボー）を覗いてみてほしい。ここには膨大な数のＭＳＸホームページへのリンクが集められており、常に最新情報が入手できるはずだ。



これが「Baboo!」だ。MSXの情報をインターネットで集めたい場合は、まずここへアクセスしてみよう。

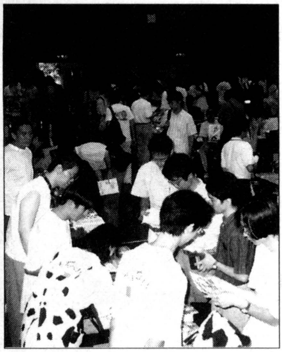
「Ｂａｂｏｏ！」ホームページアドレス
http://avenue.tutics.tut.ac.jp/makuta/baboo/

全国規模のイベント開催

拡がるユーザーの輪

全国で行われているイベントの数は今年も衰えるどころか、ますます増える勢いだ。イベント会場では、ＭＳＸについて話し合ったり、ハード工作をしたり、自分の作品を持ち寄って議論したりと、単なるソフトの即売会にとどまらずユーザー同士の交流の場としても機能している。また、家族連れや年配の方のサークル参加もしばしば見受けられ、参加者は多彩だ。

現在、日本国内で最も大きいＭＳＸイベントは、モオソフトにより年一度開催されている「ＭＳＸフェスタ」がある。これには日本全国からＭＳＸサークルが参加し、多数の新作ソフトが展示即売されている。また、海外では、複数の参加国による大規模なイベントが開かれており、１イベントの参加者数は日本を遥かに上回っている。



ＭＳＸフェスタ９７会場内

MSXサークル紹介！

最後に各サークルの活動内容を紹介しよう。イベント情報や活動内容に興味のある方は各サークルに気軽に問い合わせてみるといいかも。

似非職人工房

安定動作を誇る"ＭＥＧＡ－ＳＣＳＩ"、４ＭＢ増設メモリ"うっかりくん"、高速ＲＳ－２３２Ｃカートリッジ"はるかぜ"などの周辺機器を頒布中。高性能ハードの研究開発を継続しつつ、今後はこれらのハードを活かすためのツールソフトウェアの開発にも力を入れていく模様。

〒221　神奈川県横浜市神奈川区羽沢町316-88-102
柏崎　太郎　方　似非職人工房
http://www.chiba-net.or.jp/~nf_ban/gigamix/ese/

ギガミックス

「マジカルラビリンス」「クイズ！あたっちゃって２５％」などの魅力的なゲームソフトを発表している。メンバーはパソコン通信を利用して連絡を取り合い、ソフトの開発には「ＤＭシステム２」という自作拡張ＢＡＳＩＣを利用している。ＭＳＸの機能を余すところなく発揮させているソフト系超技術集団として有名。ソフト作りのセンスの良さはインターネットでも活かされており、ホームページの素晴らしさは誰もが認めるところだ。

〒262　千葉市花見川区花見川9-26-103　ギガミックス
http://www.chiba-net.or.jp/~nf_ban/gigamix/

GENUINE NETWORK

前ページで紹介した通巻２５号を誇るＭＳＸ情報誌「ＴＯＭＢＯＹ」を発行。定期購読のお問い合わせは

〒812　福岡県福岡市博多区住吉2-16-1　メゾン住吉606
野中方「TOMBOY資料請求」係

ジャスティスソフトウェア

ＭＳＸ情報誌「ＭＳＸ－ＳＥＥＤ」を発行している。詳細は前ページの「ＭＳＸ情報誌」の紹介記事を参照。

〒985　宮城県多賀城市桜木３丁目10-3-202
ジャスティスソフトウェア
http://www.digiweb.com/syntax/talk/msxseed/minibbs.cgi

SYNTAX

日本国内最大の発行部数と（市販のものも含めて）最長寿を誇る、月刊ディスクマガジン「ＮＶマガジン」を発行している。内容は、読者の投稿ソフトやＣＧ、サークルの提供する最新ソフトの体験版などで構成されている。また委託販売システム「ディスクライター」をイベント会場に設置し、全国のサークルソフトの流通にも力を入れており、全国レベルで通販情報やイベント情報を配布している。

〒001　札幌市北区新琴似8条12丁目5-36　いまむら　秀樹
http://www.sh.rim.or.jp/~syntax/

フロントライン

別名アジトと呼ばれる本拠地は各ＭＳＸサークルの会議室的役割も持っており、各イベントや活動に協力している。最近は「似非ＲＡＭディスク製作キット」「エキスパンジョンスロット」の発表など、ハードウェア関連での活躍も注目され、フロントラインマガジンや海外ソフトの通販も行うなど幅広い活動が特徴。

〒131　東京都墨田区京島1-36-8　フロントライン
http://www.age.ne.jp/x/saka/frontline/

モオソフト

「ＭＡＸ」「ＭＳＸアルハンブラ」などの出版およびソフト開発を行っており、また「ＭＳＸフェスタ（次回９８年８月２３日）」「モオソフト祭（次回９８年３月２２日・秋葉原損保会館６Ｆ・１１：００～１５：００）」といったＭＳＸイベントの運営を行っている大型団体。プロのマンガ家がメンバーに多いことでも有名。

〒180　東京都武蔵野郵便局留モオソフト
http://www.din.or.jp/~mosoft/

NGDプロジェクト

多くのフリーソフトウェアを収録した「Networkers Gift Disk＃１～４」を発行している。また、現在ＭＳＸ最新情報を満載したビデオテープを無料配布中！

住所（都道府県から）・氏名（ふりがなも）・ペンネーム（あれば）・年齢・使用機種・周辺機器・ＭＳＸの使用用途（使用していれば）・使える言語（あれば）・無料で配布されている「ＮＧＤダウンロード代行サービスディスク＃１と＃２」を既に入手しているかをお答えの上、「ＭＳＸ情報満載ビデオ」係まで。

〒132　東京都江戸川区平井5-39-1
新海　竹弘　ＮＧＤプロジェクト（東京支部）

Special Thanks：APi／めらまん／TLB／なると／いかたま／Makopoko

美食倶楽部
バカゲー専科

① 007 死闘

芸の細かさが笑いを誘う！

美女（しかも金髪）を救出し爆弾を仕掛け脱出する、ボンド気分を満喫できる（？）アクションゲーム。あの「マイケル～」に匹敵するナイスなキャラゲーだ！



- 機種：メガドライブ
- ジャンル：アクション
- メーカー：テンゲン
- 発売日：'93年5月14日
- 編集部購入価格：300円
- 入手難易度：易しい

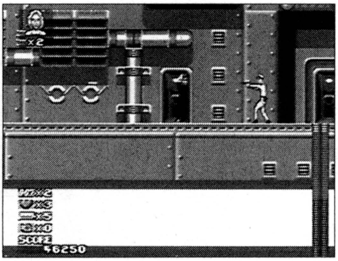
THE KREMLINとは…

イアン・フレミング原作のスパイ小説のヒーロー、ジェームズ・ボンド。彼の活躍は15本以上も映画化され、確固たる人気を築いているのは周知のとおり。先頃、最新作の「ゴールデンアイ」がニンテンドウ64でゲーム化されたが、それ以前にもボンドの活躍を見事に描いたアクションゲームが存在した。今回紹介する「007・死闘」がそれ。

電源を入れると、例のおなじみのテーマにのってデモが始まる。途中に開発元が表示されるのだが、そこには「Programmed by THE KREMLIN」の文字が…。といっても、別にこのゲームにKGBなどが絡んでいるわけではなく、開発元であるDOMARK社の開発部門オフィスの名前がTHE KREMLINというだけの話。しかしゲームのネタがネタだけに、ミョーに雰囲気を盛り上げる効果を上げているといえよう。

ファンも納得（？）の007グラフティー

ゲーム内容はごく普通のアクションゲーム。各ステージでボンド氏に課せられた任務は3種類。人質の美女（しかも金髪）を全員救出すること。所定の位置に時限爆弾をセットすること。そして爆発に巻き込まれる前に速やかに脱出することだ。



物陰に隠れて様子をうかがうボンド氏。スパイらしいアクションが豊富に用意されている。

最初のミッションは、遠目には豪華客船のようにカムフラージュされた戦艦の上が舞台。最新メカのハンディロケットを背中に背負って空中から参上するボンド氏の姿が最高にイカす。ボンドファンには涙モノの演出だ。さっそく美女（しかも金髪）を救出に走るボンド氏。無事救出に成功す

バカゲーチェック

グラフィック 並
いかにもメガドラチックなギラギラした絵です

企画 並
いたって普通のアクションゲーム

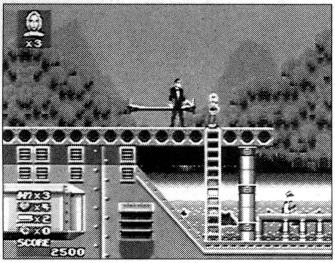
ゲーム性 並
クリア手順を暗記するタイプのアクション

必要忍耐力 上
操作性に若干クセがある

総合バカゲー度 並
ボンド氏が時折見せるお茶目なアクションが素敵。マニュアルもハジけまくりだ

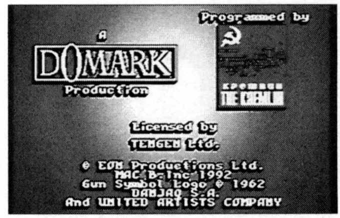
ると、彼女たちは感謝のしるしに（?）ライフを一つ回復してくれる。彼女たちがどのような手段でライフを回復してくれているのかは画面からは窺うことができないのだが、美女（しかも金髪）であるからして、やはりイイことしてもらっているのであろう。ボンドファンには涙モノの要素だ。

ミッション2はジャングルが舞台。ボンド氏は英国紳士であるからして、どんな状況に置かれても身だしなみは崩さない。ジャングルのツタを登りロープを渡るタキシードに蝶ネクタイの颯爽とした勇姿。ボンドファンには涙モノの姿だ。


これが人質の美女（しかも金髪）。救出すると叫ぶ。この声がボンドの傷を癒すのかも（ないない）。

ミッション3は火山の中にある秘密研究所が舞台。この荒唐無稽な展開も007シリーズの醍醐味。ファンも思わずドッキリ。

ミッション4はラストミッションで、火山の中のシャトル発射基地が舞台。任務成功の暁には、これまでに救出してきた美女（しかも金髪ってイイ加減シツコイか?）たちなど足下にも及ばぬとびきりの美女から熱いキスが…。ラストにはデジタイズ画像のみながら、愛車アストン・マーティンも登場するのでファンも思わず納得（これもシツコイか?）。



これが開発元「クレムリン」のロゴ。いくらなんでもこれはまずいんじゃ…。

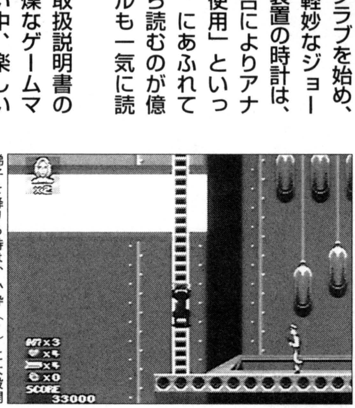
登場する敵工作員は、怪力ジョーズ、ブードゥー教の教祖、謎の女殺し屋・メイデー、謎の東洋人・オドジョブなどといった面々。そう、3代目ボンドことロジャー・ムーアが主役を演じた、映画7作目から14作目を中心にした内容なのだ。特に荒唐無稽な展開とSF的なメカが多数登場するあたり、10作目の「私を愛したスパイ」、11作目の「ムーンレイカー」の色が強いといえる。映画を見てからプレイしてみるのも一興だろう。

マニュアルも必見！

さて、このソフトの発売元であるテンゲンというメーカーは、ゲームのマニュアルにも力を入れることで知られている。マニュアル目当てで同社のソフトを購入する好事家もいるほどだ。

当然「007・死闘」のマニュアルも素晴らしい内容だ。特に表紙の「007は5度死ねる（コンティニューは1回）」というコピーが秀逸。中身のほうも、007おたよりクラブを始め、隅から隅まで軽妙なジョーク（「時限発火装置の時計は、ドット数の都合によりアナログタイプを使用」といった文章etc）にあふれており、普通なら読むのが億劫なマニュアルも一気に読めてしまう。

工業製品の取扱説明書のような無味乾燥なゲームマニュアルが多い中、楽しいマニュアルを作り続けるテンゲンというメーカーは貴重な存在だった。その目立たないながらもユーザーフレンドリーなサービスはもっと注目されても良かったのではないだろうか。


梯子を降りる時は、小粋（?）に大股開き。さすがボンドだ。

バカゲー道

初段

今は無きテンゲンの置きみやげ。メガドラ持ってなくてもマニュアル読むために買うべし（?）。

美食倶楽部

バカゲー専科

② おでかけレスターれれれのれ（^^;

どこにでもいる青年に降り掛かった悲劇!!

どこにでもいそうなSF好きの夢見る青年レスターが、南の島の洞窟やジャングルの中を頑張って脱出するアクションゲームだ。



機種：スーパーファミコン
ジャンル：アクション
メーカー：アスミック
発売日：'94年9月16日
編集部購入価格：2,280円
入手難易度：普通

正真正銘のバカゲーか!?

ゲームを分類する方法は、シューティング、アクション、RPGなどといったジャンルによる分類が一般的だ。しかし、そうしたいわゆる「ジャンル」を超越したカテゴリーも存在する。近ごろ賛否両論を巻き起こしている「ギャルゲー」や、ここで紹介している「バカゲー」などがそれに当たるだろう。だが、こうしたカテゴリーはその捉え方が各人各様に異なり、明確に分類できるものではない。本誌創刊号の連載第1回においてバカゲーの概論を提示してみたが、それとても決定的な論ではなく、多様な見方のうちの一つに過ぎないのかもしれない。

だが、ここに間違いなくバカゲーだと言い切ることのできるソフトが存在する。今回紹介する「おでかけレスターれれれのれ（^^;」だ。ちょっとイッた感じのイラストを描くことでおなじみの「なんきん」氏の手によるイラストがまずは目を引く。店頭で思わず手に取って箱の裏に目を移したプレイヤーの目に飛び込んでくるのは「全自動バカゲー機能搭載」の文字。世に多くの人々からバカゲーと認知されているゲームは数々あれど、自らバカゲーであることを宣言しているソフトはこのゲームくらいではないだろうか。血統書付き（?）のバカゲーといえるだろう。

感情移入度抜群？の主人公

主人公のレスターは血液型B型で178センチ、59キロ、コンピュータとマンガが趣味の、内向的で協調性のないどこにでもいそうな青年だ。ひょんなことから南海の孤島に置き去りになり、一刻も早くおウチに帰りたくて、精一杯ムリをして果敢に戦うのだ。あまりにも等身大な主人公が正義や平和など関係なく、ひたすら自分のためだけに頑張る内容なだけに感情移入度は抜群（?）だ。

コレが全自動バカゲー機能なのか!?

ゲーム内容はオーソドッ

バカゲーチェック

グラフィック　上
滑らかすぎるレスターの動き

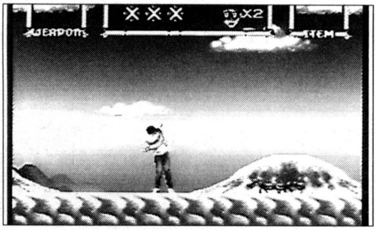
企画　並
主人公依存のよくあるアクションゲーム

ゲーム性　並
程よいパズル要素が心地よい

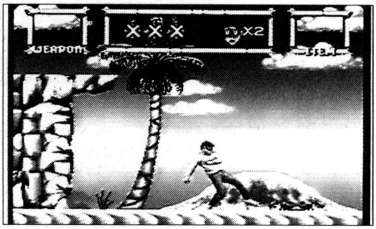
必要忍耐力　並
アクションゲーム好きなら問題ナシ

総合バカゲー度　上
ゲーム的にはまともな作り。
レスターの馬鹿馬鹿しくもリアルな動きが全て

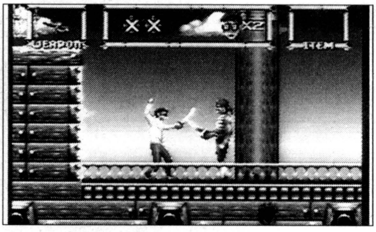
レスターの勇姿を見よ!



敵と出くわすと「おぉぅッ」と驚いてプレイヤーに危険を知らせる。



破壊力抜群（?）のレスターキック。



冒険を通して成長したレスターは、最後には剣を片手に勇敢に戦う。

クスな横スクロールのアクションゲーム。だが、舞台の主役は先述したようなひ弱な青年レスターくんだから冒険がスムーズに運ぶわけがない。高い崖の上に立ったり、初めて見る敵キャラと対峙したときなど、プレイヤーの意に反して突然ブルブルと震えだしたり、猛然とダッシュして逃げ出したりするのだ。取扱説明書には「レスターは迫る危険を敏感に察知するのだ!」と記載されており、コントローラを握っているプレイヤーに警告を促しているということらしい。そして、明記こそされていないがコレこそが全自動バカゲー機能ということなのだろう。

好事家以外の方々にもオススメ

レスターは牛乳瓶の底のような眼鏡をかけて、普段は思いっきり猫背で歩き、ダッシュするときは腕を大きく振り回して情けなく走る。プレイヤーに虚脱感を催させるユーモラスな仕草の数々は、最近のゲームで例えるとアーケードの「マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター」に登場する憲磨呂によく似ている。そうした馬鹿馬鹿しい仕草を、往年の名作アクションゲーム「プリンスオブペルシャ（89年、ブローダーバンド）」並みの中割りアニメーションを割いて描写している。

内容的にも、要所にちりばめられたパズルや謎解きの要素がプレイヤーのとんち心を刺激し、心地よい達成感を味わせてくれるなど、しっかりとした作り込みと歯ごたえを感じさせてくれる佳作に仕上がっている。ひ弱だったレスターが冒険を通じて自信を取り戻し、大きく成長していく様を違和感なく描ききったシナリオも見事としか言い様がない（?）。

好事家向けのツボを押さえつつ、ゲームとしてキチンと筋が通っているからカタギのプレイヤーにもお奨めできる。見て楽しく遊んで面白い。優等生なバカゲーといえる一本だろう。

バカゲー道

三段

多少単調なきらいはあるが丁寧に作られている。最後までプレイしないと分からない馬鹿馬鹿しいシナリオも良い。

裏技

●ステージセレクト

タイトル画面で、XYXYXYXYXYXYの順にボタンを押す。すると、地名リストが表示される。地名を選択してスタートを押せば、好きな場所から遊ぶことができる。

ソフトの森に眠るお宝を探しだそう

プレミアソフト探検隊

プレミアソフトの中から更に厳選して紹介する当コーナー。今回は、ある意味「真のプレミアソフト」といえる「ノベルティグッズ」ソフトをタイプ別に紹介しよう。

価格？円
実売価格
15,000円(推定)

オールナイトニッポン スーパーマリオブラザーズ



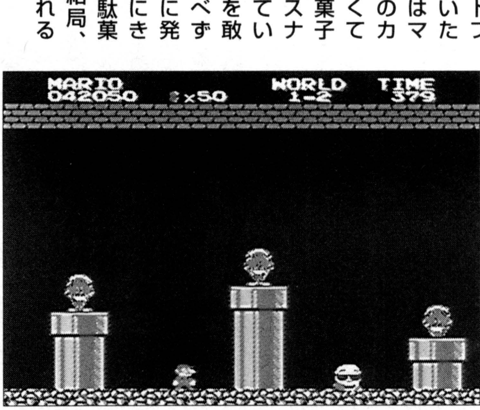
機種：ファミコンディスクシステム　メーカー：任天堂
ジャンル：アクション　発売日：不明（86年にプレゼントされた）

「限定プレゼント」に魅了されたことはないか？

子供の頃、ある食べ物を生活のエネルギー源、主食にしていたことがある。小遣いの10円玉何個かを汗ばんだ手で握りしめ、駄菓子屋に行き、速効で手にした「仮○ライダースナック」がそれ。なぜこれを主食にしていたかというと、このスナック菓子には「ライダーカード」がついていて、それ専用のカードフォルダーをプレゼントしていたのだ。当時、仮○ライダーはマイヒーローだったから、そのカードフォルダーがもう欲しくて欲しくて。で、毎日毎日駄菓子屋に通いつめて、ライダースナックを買って応募券を集めていた。だが、その野望（？）を敢行する前に「スナックを食べずに捨てちゃった事件」が親に発覚（毎日食べるのはさすがにきつかった）。しこたま怒られ駄菓子屋通いが禁止になり、結局、カードフォルダーを手に入れることはできなかった…。

昔話が過ぎてしまった。まあ、そういった、いわゆる「ノベルティグッズ」は大人になっても心引かれるもの。筆者は、今だに清涼飲料水などについているプレゼントシールを、パソコン用モニターのまわりに貼り付けるのが半ば習慣化してしまっている。

そんな「ノベルティグッズ」は、ゲームソフトにもいくつか存在していて、最近はそういったノベルティソフトが高値で取り引きされているというのだ。中に



番組プレゼントソフト「オールナイトニッポン スーパーマリオブラザーズ」より。当時の番組人気DJたちがゲーム中に登場する。

は、2万円近くもの値段で取り引きされているものもあるらしい。どうやら、この類もプレミアソフトと呼んでもよさそうだ。

というわけで、今回は入手したくてもできないプレミアムソフト、「ノベルティもの」を取り上げてみた。このノベルティソフトには、いくつか特徴がある。ここでは、三つのタイプに分けて順に紹介していこう。

TYPE 1 数に限りあり！ プレゼント用ソフト

まずは、「キャンペーンプレゼント用ソフト」。文字どおり、ある商品のキャンペーンに用意されたゲームソフトで、応募者に抽選で当たるというものだ。このプレゼントソフトは、そのキャンペーン用に制作されたオリジナル作というのが特徴だ。では、これに当てはまるソフトをあげてみよう。

まずは、SFCソフト「もと子ちゃんのワンダーキッチン」。味の素がキャンペーンプレゼントしたもので、制作はなんと任天堂。ゲームは、主人公のもと子ちゃんがキッチンなどから食材を探す、といった内容。食品会社にマッチしたソフトといえるだろう。

同じ食品関係では、日清が同社のCMに登場したキャラクター「UFO仮面ヤキソバン」を主人公にしたオリジナルSFCソフトをプレゼントしていた。内容は、横スクロールアクションで、あの「あげ玉ボンバ～」という名セリフとともに必殺技を繰り出してくれる。ただしこのゲーム、CMでの人気が高かったためか、後に市販ソフトとして発売された。それはそれでうれしいが、筆者のように懸命にカップヤキソバを食べた人の努力っていったい…。

TYPE 2 あの興奮をもう一度！ イベント用ソフト

次に紹介するのは「イベント用オリジナルソフト」。これは、メーカーが主催するゲームイベント用に使用されたもので、市販のものとは内容が異なっているのが特徴。例えば、ハドソンが過去に行っていたゲームイベント「キャラバンシューティング」で使用された「タイムトライアルのみプレイできるスペシャルバージョン」といったものがある。このタイプの中で高値をつけて取り引きされているのが、「ダライアスアルファ」（PC）。4分間スコアアタックと、16体のボスと連続バトルが楽しめる二つのモードがついている。



「ファイナルソルジャー」と「ソルジャーブレイド」のイベントの時に使用されたスペシャルバージョンソフト。もちろん非売品だ。

TYPE 3 業界人しか知らない 販売促進用ソフト

最後は「販売促進用サンプルソフト」。店舗用デモプレイ向けにゲームショップに配られたソフトなど、広告用に作られたものがこれにあたる。基本的に市販品と内容は同じなので、入手してもあまり自慢できるソフトではないかも。しかし、マスコミ向けに配られた体験版的なものは、高値をつける傾向にあるようだ。

例えば、最近高値で取り引きされているのが、サターンソフト「サクラ大戦」のマスコミ資料用CDロム。これは、制作発表記者会見時に、マスコミに配られたプレス資料に付属していたデモCDロム。内容はというと、キャラクターの設定資料や制作者のインタビューがムービーで収録されている。このCDロム、聞くところによると、なんと1万5000円で取り引きされているそうだ。ゲームがプレイできるわけではないのに…。

いかがだったろうか？　一度はプレイしてみたいソフトも中にはある。だが、正直「高い値段でも絶対欲しい！」というほどのソフトはないと思うのだが。まあ、持っている人がうらやましくもあるけどね…。



制作者INTERVIEW PART1
鋼鉄帝国

映画っぽい演出ということに徹底的にこだわったんです

マイナーなハード、メガドライブの中でもマイナーなソフトといえる「鋼鉄帝国」。しかし、徹底的に演出にこだわった作りと美麗なグラフィックがプレイヤーの評価を集め、知る人ぞ知るとの呼び声も高い。そんな知られざる名作「鋼鉄帝国」の制作に携われた、佐武義訓氏にお話を伺った。

鋼鉄帝国 初めて書いた企画書は「昭和村」

編集部（以下編）：ゲーム業界に入られたきっかけを教えてください。

佐武氏（以下佐）：小学校5年生の時に、その頃はまだゲームデザイナーという仕事がきちんと確立されていなかったんですけど、ゲームの企画やシステムを考える仕事がしたいと思ったんです。その後「ドラゴンクエスト」に出合ってゲームデザイナーという職種を知って、「これは丁度いい」と。で、高校に入ってからは、色々とゲームの企画書を書いてました。その中で「昭和村」というタイトルの企画をログインのコンテストコーナーに応募したんです。

編：その「昭和村」というのはどんな内容なんですか？

佐：日光に江戸村ってあるじゃないですか。それと同じで、未来の世界に昭和を再現した村があるという設定で。東京湾の真ん中にあるテーマ性のある居住区みたいな感じなんですが、実はそこの地下には日本政府が作った超豪華秘密基地があって、「命くれてやる光線」というのを開発してるんです。

かったんです

当時「命くれない」という歌が流行っていたのから取ったという、なんとも高校生的な発想なんですが（笑）。で、その光線が暴走してしまって町の電柱やなんかが動きだしてしまい、政府は秘密を隠匿しようとするんだけれども、主人公の少年が謎を探りながら進んでいくという…。

編：（笑）面白いですね。それをログインへ送られて…。

佐：ええ。企画書の応募というのが少なかったせいでしょうか、「昭和村」がトップで掲載されまして。それでゲームデザイナーを本格的に目指そう、と。具体的にどうすればいいのか分からなかったんですけど、「とにかくやってみよう」と就職活動用に企画書を練り上げてホット・ビィに応募しました。それで受かりまして入社したんです。

鋼鉄帝国 嗚呼、「星を見るひと」

編：入社されて最初のお仕事は？

佐：アーケードゲームの「インセクターX」のデバッグですとか、社員が少なかったので最初のうちはユーザーサポートもやってました。あの悪名高き「星を見るひと」を一生懸命プレイしまして。あの時に人間大きくなりました（笑）。

編：やはり「星を見るひと」の問い合わせは凄かったんですか？（笑）



佐ぶ（佐武義訓）：「鋼鉄帝国」では企画を担当。ホット・ビィ退社後、某ゲームメーカーでいくつかのスーパーファミコンソフトの開発に関わる。現在はフリーのゲームデザイナー。

佐：そうですね。三人目の仲間を仲間にしなくてもクリアできるというバグがあったんですが、社内でもそいつを仲間にする方法が分かるものがいなくて…。牢屋の中に姿は見えてるんですけどね。で、ユーザーさんに「分からない」と答えるわけにもいかないんで「それは公表できない」なんて答えてお茶を濁してました（笑）。まあ、後で解決方法がわかりまして、問い合わせて下さった方にはその方法書いて封書で送りましたが。

編：具体的に開発に携われるようになったのは？

佐：ファミコン版の「インセクターX」が最初です。続いて「オーバーホライゾン」などを経て、「鋼鉄帝国」に至ります。

鋼鉄帝国 「世界観を重視したゲーム」がコンセプト

編：では「鋼鉄帝国」の企画当初のお話を聞かせてください。

佐：まずスチームパンクの世界観でゲームを作りたい、ということから企画がスタートしました。世界観重視のシューティングということになってますけど、当初はどちらかというとシステム重視で作りたかったんです。ところが当時プログラムのレベルがあまり高くなかったんで、新しいことや凝ったことをやるのが難しそうだったんでオーソドックスな線でいこうと。

編：スチームパンクの世界観でいこうと思われたきっかけは？

どちらかというとシステム重視で作りたた

佐：最初に企画会議であがった企画が「鉄板にボルト」というイメージ。イメージが決まってからは私のほうで世界観やステージ構成、キャラクターデザインなどをはじめました。自機のショットの見せ方とかも、もう少し新しいことをやりたかったんですけど、上司のほうから「世界観が損なわれるからあまり派手にしてはおかしい」みたいなことをいわれまして（笑）。

それでも「何か新しいことをやりたい」という気持ちがあったんで、製品版ではショットのマックスレベルは20ですけど当初は40レベルに設定していて、実現していればクリア時にレベルがマックスにならないものになっていたんですね。下手な人でも最終的に上手くなれるシューティングを作りたいと思って。死んでもレベルは下げずに復活するとレベルが上がっていくようにしておいて、上手い人は一度も死なずにレベル20前後でクリアできてしまうんだけど、下手な人でもレベル30くらいまで上げればクリアしやすくなるといったような感じにしたかったんです。「最終ステージまでにフルパワーアップしなければおかしい」といった上司の強い意見に押しきられて実現しなかったんですが（笑）。

キャラクターデザインに関しては、私がまずラフを描いてキャラクター担当の者に渡して、手直しが必要なものについては随時直してもらうという形で進めました。「鋼鉄帝国」というタイトルについては、映画や小説風なものというところからイメージしました。

鋼鉄帝国 映画的演出へのこだわり

編：企画自体は佐武さんがメインでやられていたんですか？

佐：プロジェクトに企画は一人しかいなかったんで（笑）。基本的に仕様書の類は私が一人で書いてました。

編：ゲーム中のアイデア全般も？

佐：そうですね。ロケットと戦ったりとか、最終ステージの月へ行く展開なども、やはり「月世界旅行」は外せないだろうということで考えました。スチームパンクということと自機の設定に関しては上司が決定したものでしたが。

編：全体のキャラクターは佐武さんが起こしたものに手を加えていったという形でしょうか？

佐：自機に関してはデザイナーさんと上司のほうでやりました。列車砲や空飛ぶ潜水艦など、他の敵キャラに関しては私のほうで「こんな感じだよ」っていうのを考えて。例えば「戦車みたいなやつなんだけど前に歯車が付いていて敵の弾を跳ね返すヘリコプターなんていうのはどうだろう」という感じでラフと一緒にデザイナーさんに渡して、仕上がったものをグラフィッカーに実際に描いてもらったんです。

　デモについては結構もめました。どうせ映画っぽくやるのであれば徹底的にやりたいというのもありましたので。背景担当のグラフィッカーからは反対されていたんですが、昔の映画のように点滅させてシネスコサイズにし、最初に「ホット・ビィフィルム」と入れる。エンディングに関してもスタッフスクロールを映画的な感じでやると。あと皆に「何だコレは？」と言われたのが「楽譜」ですね。あれは最初の頃の映画をモチーフにしてるんです。当時の映画っていうのは音がなかったんでフィルムの下の方に楽譜をプリントしておいて、上映する現場で楽団がそれを見ながら音を付けていたんですね。特徴のあることは何でもやりたかったんでこれも取り入れようと。キャラクターの関係で音符の表示が詰められなかったりしたんで、後半のほうは位置が合ってなかったりするんですけどね（笑）。

編：演出や物語を重視したシューティングというと、今は珍しくなくなってますが、当時はどのような思いで作業されてましたか？

佐：ストーリー仕立てになっているのは、私の場合、原因がないと結果が出せない人間なんで…。ストーリーを考えていかないとステージ構成も考えられないという（笑）。状況や物語を組み立てていく中でステージ構成も考えていったんですね。センスで生み出していくのができない人間ですから（笑）。

鋼鉄帝国　下手な人でも上手くなれるSTG

編：「鋼鉄帝国」の、ここを見てほしいといった部分はどの辺りでしょう？

ア」がライバルでした（笑）

佐：システム的には、下手な人が上手くなれるようにといった部分ですね。実は自分もシューティングが下手というのもあって、下手な人の気持ちが良く分かってたものですから、あえて緊張感を犠牲にしてライフ制にしたり、死んでもレベルを下げずにRPGで経験値稼ぎをするように少しずつでも強くなっていけるようにしました。やはり、無理だと思った時点で止めてしまう人が多いですから。見せ方に関してはやはり映画的なイメージといった部分ですね。列車なんかは、最初は遠くを走っていてだんだん近づいてくるとかやりたかったんですけどね。カットされちゃいましたけど（笑）。ステージ2の炭坑ステージの高速スクロールにしても必然性がほしくて、その前に中ボスとの戦いで爆発を起こしたりとか。ただ、高速スクロールの途中で処理落ちしてしまうのが残念でしたね。まぁ、技術力のないところでも頑張っていたんだよということで（笑）。その他のコンセプトに関してはそんなに難しいことは考えていなくて、スチームパンクという世界観にそって、やっぱり空中のお城がほしいなとか巨大な戦艦が欲しいなとか、パッケージの「空想科学」という文字通りに色々なものを付け足していくという感じで作業しました。



これがタイトル画面に出る楽譜。曲名は「鋼鉄行進曲」。

鋼鉄帝国　空飛ぶ潜水艦の謎とは？

編：アイデアを積み重ねていくという感じですか。

佐：そうですね。とにかくアイデアを出すと。突飛なことがやりたくて空飛ぶ潜水艦をやってみようとか。ただ、それに関してはどちらかというと、縦ラスター（注）

（注）ラスタースクロールの一種。「ドラゴンクエストⅡ」の旅の扉使用時の演出などに使われる画面上のエフェクト。大抵の場合、横にずらす効果を用いるが、「鋼鉄帝国」では縦で行なっている場面がある。

を使いたいっていうのもあったんですが（笑）。

編：潜水艦のシーンで、まず潜望鏡を破壊しますよね。その後空中に浮かんできますけど、ぁのシーンが縦ラスター処理なんですか？

佐：メガドライブには16ドット単位で縦スクロールを縦にずらせるという処理が可能でして、それを使いたいなと思いまして。ただメガドライブの縦スクロールというのは、一番左側の縦の1ラインというのは何が表示されるか保証されていないんですよ。だから、あれはバグというよりもハード上仕方ないんです。セガからも、プログラムをチョットずつ直してみて一番目立たないようにするしかないと聞いて。最初はもっとひどかったんですよ。徐々に良くはしていったんですけどね。

編：実際各シーンを作るのはグラフィッカーさんなりプログラマーさんなりだと思うのですが、その他の制作の方はいかがでしたか？

佐：私しつこいんですよ（笑）。プログラマーさんに「こういう理由でこれはできません」と言われると、一生懸命ハードの仕様書を調べたりほかの回避方法をどうにか見つけだして、またプログラマーさんの所に行くわけです。そうすると「あ、佐武さん、また何か思い付きましたね」と言われてしまうという（笑）。

「鋼鉄帝国」開発秘話

編：発売直後のメディアやユーザーの反応はいかがでしたか？

佐：発売前にホット・ビィを辞めていたんでユーザーの声というのは聞こえてこなかったんですけど、とにかく店頭に置いてませんでしたね。雑誌のほうでは、ファミ通で28点だったと記憶してるんですが、ほかの雑誌でも7・5とかいう評価でしたね。ある雑誌の読者レースで初登場8・3ポイントで確か9位だったでしょうか、それには驚きました。心の中では「バトルマニア」がライバルでしたけど（笑）。

編：開発中の際立ったエピソードなどがあればお聞かせください。

佐：一面の背景なんですが、私としては斜め上から見たような多少奥行きのある画面にしたかったたんですが、背景を担当していた者がそういう感じの絵が苦手であまり出来が良くなかったんですね。で、彼のほうで水平から見た感じの絵を書き直してきたんですが、それがかなり良くて。ただ、最初の一面を描くのに一カ月もかかっていて、全部で13シーンあるゲームな

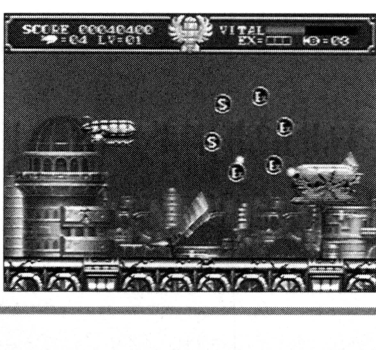
心の中では「バトルマニ

鋼鉄帝国とは

「鋼鉄帝国」は、システム的には非常にオーソドックスな作りだが、シューティングにしては珍しい、ストーリーと映画的な演出に主眼の置かれた作りとなっている。映画のフィルムを思わせる画面の点滅やエンディングに流れるドルビーサラウンドマーク（ゲーム中ではキューブステレオと表示される）など、その、どこまでも映画を意識した制作姿勢はタイトル画面からエンディングのスタッフロールに至るまで徹底的に貫かれている。それもそのはず、架空の原作小説を元に映画化した、という設定なのである。取扱説明書も映画のパンフレット的なスタイルを取っている。作品解説やプロダクションノートなどからなるそれは、プレイヤーをゲーム世界に誘う役割を見事に果たしているといえる。

数々の映画的な演出も、確かな存在感を感じさせるグラフィックがあればこそだが、肝心のプレイ画面も素晴らしい。スチームパンクの世界観の下に次々と登場する奇想天外なメカ、美しい景観の数々の緻密な描き込みは見事の一言。ポリゴン全盛の現在の視点で眺めてみても、そのドット絵の美しさにはハッとするに違いない。プレイ感覚は、ライフ制を採用しているせいもあり大味になりがちだが、美しいグラフィックや演出を堪能するには丁度いいかもしれない。シューティングが苦手な人にもお勧めできる。

元々生産数が少なかったために現在では高値で取引されているが、ドラマチックなゲームの一つの形として一見の価値がある。



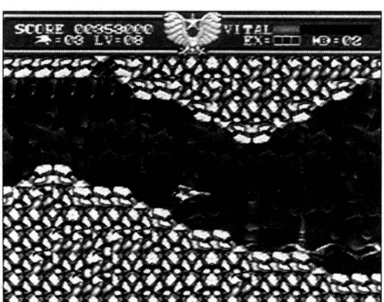
存在感のあるグラフィックはこのゲームの真骨頂。

んでねぇ…（笑）。そのかわり一面を始めたときのプレイヤーに対するインパクトっていうのが大きくなりましたからね。振り返って考えると一カ月かけたのは正解だったかなと。
　それと、映画的な演出でいくことに関しては全員が同じ方向を向いていたわけではなかったんで、開発当初はもめたこともありました。ただ、雑誌に情報が掲載されて読者の反響が返ってくるとみんなやる気を出して凝ったことをやってくれて。最後のスタッフロールのドルビーサラウンドをパクったような表示も、背景担当の者が描いてくれましたし。映画のパンフ的なマニュアルにしようというのもグラフィックのほうからのアイデアで。



　あと、ステージ2の高速スクロールのシーンなんですが、私はそんなに難しくはしたくなかったんで洞窟としてはシンプルな形にしたんですけど、背景担当のものが組み直すと言い出して。それで組み直してもらったら難しくなってしまったんですよ。そんな所にデコボコつけるかぁ？みたいな（笑）。ちょっと緊張感が欲しいだけだったのに。締め切りも押し迫っていたんで、また入れ直すこともできずにそのままになってしまったんですけどね。最初のコンセプトからすると、ここを直せなかったのは心残りがありますね。
　あとは5面の音楽ですね。当初鳴きのギター、チョーキングをやってもらってたんですけど、上司から「やりすぎだ」といわれて抑えたりとか（笑）。それと、母艦が沈んでいくシーンで艦長が窓から自機に向かって敬礼をしているっていうのもやりたかったんですけど、描いてもらえませんでした（涙）。

意味優れた点もあるんです



ステージ2後半の高速スクロール。当り判定がシビアだ。

　4面までは私が雑魚キャラを配置してたんですが、5面6面に関してはアーケード版とメガドライブ版の「インセクターX」を作った方が担当したんですよ。で、あれはちょっと厳しいですよね。私としても気に入ってないんです（笑）。本当にライフ制にしておいて良かった、と思いましたね（笑）。
　あと一つ謝らなければいけないのが6面の途中で砲台から発射されるところで自機のセレクト画面が入ってしまうところです。5面の冒頭で母艦が落とされてしまって帰艦していないわけですから選択できてしまうのはおかしいんですよね。これは今でも悔やんでいて、とにかく「ご免なさい」というしかないですね（笑）。
　それともう一つ事件があったんです。メインプログラマーが、知らない間に敵の硬さを全部2倍にしてしまったという（笑）。どうも、そのメインプログラマーにはシューティングは難しいほうが売れる、という固定観念があるらしくて。ナムコの「デンジャラスシード」とか東亜プランのゲームを持ち出してきて「ほら難しいだろ」と言ってみたりするんですよ（笑）。東亜プランのゲームなんかは絶妙な敵配置などの上に成り立っているゲームですし、縦と横スクロールでは話が違うというのに…。確かに、社長が1面クリアした、という問題があって大騒ぎになったことはあるんですけどね（笑）。社長がクリアして何が悪い、とは思ったんですけど。結局、ボスキャラについてのみですけど、デバッガーの方などから敵の硬さはどのくらいまでなら耐えられるかというアンケートをとって、硬くしていきましたね。

鋼鉄帝国　幻のアーケード版?!

編：「鋼鉄帝国」に幻のアーケード版があるとうかがったんですが。

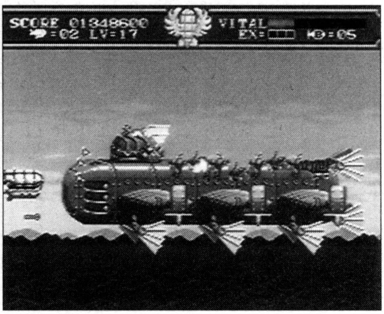
佐：ホット・ビィがつぶれてしまう直前に作ってたらしいんですけど…。1面から母艦が落ちていくところから始まるという展開で、先程お話した艦長の敬礼が入っていたんですよ。ロムを見たかったんですけどねぇ。4面あたりまではステージができていて、1面に関してはバランス調整も終わっていたらしいです。ところが、その時点で「バズー！　魔法世界」のプログラマーが逃げてしまいまして、スタッフがそちらに掛かる羽目になってしまったんです。「バズー〜」は無事発売されたんですけど会社はつぶれたと。私も楽しみにしてたんですけどねぇ。

編：アーケード版の企画というのはどういう経緯で始まったんですか？

佐：私はもう会社を辞めてたんですけど、おそらく92年の初頭だったと思います。

編：では佐武さんも実際には御覧になってないんですね。

佐：そうなんですよ。どなたか持ってる方がいたら知らせて欲しいですね（笑）。「鋼鉄帝国」の版権もお金ができたら買い戻したいとは思ってるんですけど。



潜水艦が空母に変形するといった奇抜なアイディアにあふれている。

鋼鉄帝国　ゲームシステムの退化が心配ですね

編：本誌のような形で、過去に発売されたゲームが取り上げられるということについてはいかがですか？

佐：嬉しかったですよ。自分の作品に限らず「このゲームいいゲームなのにな」っていうのもありますしね。また、ゲーマーの間だけで話題になるゲームってあるじゃないですか。それを広める意味でも良いことだと思いますし。それと、昔のゲームのほうがある意味優れている点もあるんです。特にシステム周りについてなんですが。次世代機のゲームっていうのはグラフィックは格段に進化してるんだけど、システムは全然進化していなくてむしろ退化しているといえなくもない。制作する側にセンスで仕事をする人間、どちらかというとゲームをあまりやったことのない人間が増えているのかもしれませんね。例えば、RPGだと一番効率のいい買い物のシステムっていうのはゲームをやり込んでいない者には作れる訳がないと思ってますので。だから、昔のゲームをもっと遊んでビジュアルよりもゲーム性やシステムといった部分を吸収した上で次世代機のゲームを創ってほしい、という気持ちが強い。そういう意味では、ユーズド・ゲームズのような雑誌の意義っていうのは凄くあるんじゃないかなと。雑誌の連載を持っているんですが、そこではシステム周りの話をなるべく書きたいなと思ってます。

昔のゲームのほうがある

編：それでは最後に、本誌の読者に向けて一言お願いします。

佐：これからゲームを作ろうと考えているんだけどセンスに自信がなくて向いてないんじゃないかと思っている方がいたら、私のようにシステム設計だけで稼いでいる人間もいます。ストーリー、キャラクター、世界観などについては本当にアイデアしか出さないですから。こういう人間もゲーム業界にいますし、できればもっと増えて欲しいんですね。このままいくとシステムが退化していって、いつか本当にゲームが面白くなくなってしまう日が来るんじゃないかという懸念も抱いてるんで…。そして、今のうちにスーパーファミコンやメガドライブなどの昔のゲーム、それもクソゲーを遊んで欲しいです。人間、良い部分というのはなかなか見つけられないんですが悪い部分というのはすぐ気が付きますから。クソゲーを遊んでみて良いゲームと比較・分析してみて、なぜ面白いのか、つまらないのかというのを見ながらプレイしてほしいですね。

出張！

ワラにもすがりたいユーゲー読者に贈る、独占企画

暗闇商会

WELCOME!

**回を重ねる毎に反響が大きくなる「出張！ 暗闇商会」。
中には取り引きの拡張を望む声も…。
大事な顧客の要望に、館の主はどう応えるのか！？**

編：皆さんこんにちは。今回から担当が変わったんですよ。よろしく〜。
主：貴様、主たる私よりも先に出るとは！ …3カ月会わんうちに、何やら人が変わったように態度がデカくなったと思えば、本当に変わっていたのか。
編：何言ってんです。気づかなかったんですか、主さん。
主：ええい、やかましいわ。大体その「ぬし」はやめい！「あるじ」と読むのだ「あるじ」と。
編：はいはい。じゃ、取りあえず本誌読者の方からのご要望を伝えますね。えー、「"売りたい"もやって下さい」というのが何通か来ていますが、どうしましょう？
主：却下。理由その1「相場の分からない読者に不当に高く売る可能性があるから」。理由その2「それでなくても最近、"ユーゲーのせいでプレミア化してるソフトがある"という指摘が来ているから」。闇の商人であるこの私は、そのような評価を望まんのだよ。
編：そうですねぇ。どうしても「売りたい」という人は、近所のショップさんに売ればいいけど、「買いたい」人はそれができないから、ここにハガキが来るんですよね。
主：そういうことだ。
編：それでは次。「CDや関連グッズ類も対象に入れてください」。
主：それはよかろう。ただしCDは、アレンジ版だのオーケストラ版だの復刻版だのと類似品が大量にあるからな。どれが欲しいのかはっきりしたまえよ。そのゲームのCDなら何でもいいという場合は、売る側がCDの内容を明記するように。
編：まあ、今のところ目立ったトラブルもないようですからね、大丈夫じゃないですか。
主：馬鹿者が。私の眼は誤魔化せんぞ。顧客のデータに間違いがあっただろうが。
編：すみません、気をつけます〜。

「出張！ 暗闇商会」へのお便りは…

あなたが買いたいゲームソフト等の、タイトル（ハード名）、希望価格と、あなたの住所、氏名、電話番号、年齢、希望する連絡方法、あなたの「買いたい」情熱を添えて、以下の宛先まで送ってください。また、最近一度に大量の申し込みをするハガキが目立ちます。3本程度に絞ってご応募ください。CDやグッズの場合は、分かる範囲で結構ですので、欲しいものの特徴をなるべく詳しく書いてください。

〒104 東京都中央区湊2−4−1 MGビル (株)キルタイムコミュニケーション「ユーズド・ゲームズ」出張！ 暗闇商会係まで

注意!!

平成10年2月より、郵便番号が変わります!! 応募者は「新しい郵便番号」を忘れずに。

暗闇INFORMATION

藤本伸一
〒057 北海道浦河郡浦河町堺町西1-6-11
shin1@seagreen.ocn.ne.jp
「ネクタリス」（PC）
「ネクタリスネオ」（PC－SCD）
各3000円で。
「お近くの中古ゲーム屋に売っているのを見たことがあるような人は、そこで買って私に送ってトクをしましょう。」

安藤泰作（たいさく）（23）
022-244-0556（番号共通。なるべくＦＡＸで）
「ルパン３世」（ＦＣ）2～3000円。
「３Ｄホットラリー」（ＦＣディスク）１～2000円。
「ナムコットのソフトが個人的に好きです。「ルパン」も探しているのですが、なかなか…。

武田健一（21）
〒930 富山県富山市新金代2-25
「ムーンライトレディ」
説・ケースつきで6800円。
「富山全域の中古屋を探してもなく、この本を見ていたら紹介されていたので、もしかしたらと思って手紙を出しました」

小林健太郎（21）
〒279 千葉県浦安市海楽2-16-2 カイラクソウ201号
「TMネットワーク～ライブインパワーボウル」（FC）。
「ＴＭＮファンの私が唯一持っていないソフトです。ぜひ、お願いします」

川端俊介（19）
〒649-01 和歌山県海草郡下津町小南55-4
「スウィートホーム」（ＦＣ）
「レンタヒーロー」（MD）
各5000円。箱・説それぞれ＋500円。
「映画を見て後悔しました。ゲームではらしたいので…」

西野明彦（15）
0764-23-4725
「スプラッターハウス」（PC）
「桃太郎伝説Ⅱ」（PC）
「桃太郎伝説外伝第一集」（PC）
「桃太郎活劇」（PC）
「カトちゃんケンちゃん」（PC）
各4000円（美品ならば＋1500円）。
「上記のソフトの方が、ＰＳやＳＳのいかなるソフトよりも魅力的に見えます。こんな変わり者の僕ですが、１つでも「あ、これ持ってる！」というソフトがあれば、是非お電話してください！」

内田純（21）
03-3929-9393
「宇宙警備隊」（ＦＣ）
3000円以下で。
「実は内容については何も知らないのだが、ＨＡＬ研のソフトはできる限り制したいと思っているので、よろしく！」

福田健太郎（20）
〒338 埼玉県浦和市栄和4-14-4
「スパイvsスパイ」（ＦＣ、ＧＢ）
「南国指令!! スパイvsスパイ」（ＦＣ）
「シルフィード」（MCD）
各3000円くらいまで。完動品であれば箱・説はなくても可。
「ここ半年くらい秋葉原を中心に探し回ってますが、まったく手に入りません。持っている方、ぜひ譲ってください」

城守彦（21）
〒640 和歌山県和歌山市松島269-31
「ディスクシステム」
５０００円程度。箱有り、美品なら6000円で買います。ACアダプターはなくても可。
「和歌山、大阪・日本橋をくまなく探していますが、見つかりません。「エスパードリーム」を、もう一度プレイするため、譲ってもいいという方、よろしくお願いします」

高間利佳（34）
〒068-01 北海道空知郡栗沢町最上268-11
「京都財テク殺人事件」（ＦＣ）
「ムサシの冒険」（ＦＣ）
各3000円くらい。
「３年ほど前から探しています。どなたか譲ってください」

杉本茂宏（23）
〒930 富山県富山市五福9区4178-2 芙蓉荘104
so75632@ems.toyama-u.ac.jp
「ハイパーオリンピック」（専用コントローラー付き）4500円くらい
「ジッピーレース」（ＦＣ）
「クインティ」（ＦＣ）
「フラッピー」（ＦＣ）
各2000円くらい。
「どれも何の前触れもなく欲しくなり、実家（大阪）に帰ったとき日本橋を探しましたがありませんでした。もうこの辺のソフトは絶滅してしまったのでしょうか？」

盛山浩平（12）
〒349-02 埼玉県南埼玉郡白岡町小久喜828-1
「マインドシーカー」（FC）
2000円まで。箱・説つきなら2500円まで。
「何て言えばいいのか分からないんですけど、なぜか引かれてしまうソフトなんです。交渉次第で値上げも考えますので、どうか売ってください」

植竹貞（18）
〒120 東京都足立区足立1-26-7-201
「リップルアイランド」（FC）
6000～8000円程度。
美品なら1万円でも。
「数ヵ月前にその存在を知ってから、欲しくて欲しくてたまらなくなり、秋葉原や地元を探しつづけてますが、未だ見たことすらありません。どなたか売っていただければ幸いです」

●前号の羽田健一さんの「銀河婦警伝説サファイア」の金額は15000円でした。ご迷惑をおかけしまして申し訳ございません。

<出張！ 暗闇商会 鋼の掟・縮小版>

その壱：「売り買い」の情報を、ユーゲー編集部に問い合わせてはならぬ！
その弐：掲載された読者の元に、いたずらなどは無用！
その参：「出張！ 暗闇商会」への投稿はハガキのみ！
その四：必要事項を書きもらすな！
その五：連絡方法の指定を守れ！
その六：編集部を騙るやつらに注意しろ！

最近アニメを見なくなったというあなた、

それはなぜ？

昔のアニメは良かったと懐かしむあなた、

今のアニメはだめなの？

アニメ見てるなんて人に知られたくないと
思っているあなた、

アニメは怖い？

そしてマニア向けの閉鎖的なアニメを作ってるあなた、

本当に楽しいんですか？

業界人、視聴者が本音でトーク、
そして編集部が本音で批評。
アニメ業界にアンチテーゼを投げかけるこの１冊。

世界に誇れる日本アニメ。あなたはこの夏で終わらせますか？



流行批評 SPECIAL EDITION

重版出来!!

オタクになれないアニメ好きの本

絶賛発売中!!

A5版／132ページ／本体980円（税別）
編集発行 （株）KTC キルタイムコミュニケーション
〒104 東京都中央区湊2-4-1 MGビル

秘密の花園へようこそ

君に捧げる スウィートゲーム

Dedicated to you Sweet Games

近頃、女性ゲームユーザーが増えてきたというけれど、
ゲームユーザー全体の約１割と、まだ少数派なのがホントのところ。
なかなか見かけることが少ない彼女たちは、
どんなゲームが好きで、どんなふうに楽しんでいるのかな？
彼女たちの嗜好を取材、分析し、「ハマれ」るゲームを紹介しよう。

女性ユーザーの真相を探る

女性ウケするゲームの条件とは!?

「女性はパズルが好き」「キャラさえ良ければ」…。噂ばかりが一人歩きする女性ゲームユーザー像。しかし全体の約1割しかいないと言われる彼女たちの実像はつかみにくい。本当のところ、女性ユーザーはどんな風にゲームを楽しんでいて、どんなゲームが好きなんだろう？

好き嫌いに男女差はあるか？

今回の特集ではまず、女性が好むゲームって何だ？ というところを調査しなければならない。そこで編集部に寄せられたお葉書やお便りを集計してみた。

本誌で紹介してきたソフトの中から、人気が高かったものを中心に調べてみると、なんと、予想を裏切るほど明快な結果が出てきた（左グラフ参照）。参考までに、本誌の女性読者の皆さんは、およそ9％～13％と「女性1割説」をしっかり裏付けている。これを頭において左のグラフを見てもらうと、よりいっそう極端さが浮き彫りになってくるだろう。

まず、「鋼鉄帝国」だが、これは「STG好きの女性は少ない」という通説どおり、1人も女性支持者がいない。もっとも、MDというクセのあるハードのソフトだというのが問題だったのかもしれないが、それは逆に「MDユーザーは男性が多い」説も肯定していることになるのだろう。

一方、「グランヒストリア」や「マグナブラバン」は、SFCでRPGだから女性にウケたのか、というとそんなことはない。例えば同じ条件の「ルドラの秘宝」は女性15％、「ヘラクレスの栄光」は8％。どちらもゲームユーザー全体の男女の割合と、ほぼ同じ結果になっているからだ。

ということは、この2本を分析してみると、女性の心をつかむゲームの特質が見えてくるのかもしれない。

「グランヒストリア」は、機械と土着の霊を象徴したような2柱の神がいる世界観と、主人公が歴史を変えていくというストーリーが秀逸。「マグナブラバン」は、いかにも小市民的なタナボタ勇者が集まる、一風変わった主人公たちが特徴だった。ということは、「ストーリー（世界観を含む）」と「キャラ」の2点が、女性ユーザーを引き付ける要素なのだろうか？

そこで編集部では、女性ユーザー20名に突撃アンケートを実施してみた！

ユーゲー人気3作品の男女別支持率

	男	女
グランヒストリア	44.8%	55.2%
マグナブラバン	60.5%	39.5%
鋼鉄帝国	100%	

やっぱりみんなRPGが好き

最初に、このアンケートに回答してくれた女性たちが、どんなユーザーなのかを少し紹介しよう。

平均年齢は約23歳。下は16歳から上は30代半ばまで、結構がんばって各世代から集めてみた。ゲーム歴は20人中15人が「10年以上」、4人が「5年以上」。うーん、みんな結構年期が入っているなあ。「あたし○○のファンなの」とか「彼氏につられて始めた」なんていう、ライトな女の子ばかりじゃないらしい。

好きなジャンル（複数回答有）

ジャンル	人数
RPG	16人
パズル	7人
SLG	6人
格ゲー	2人
ADV	2人
STG	1人
ACT	1人

そんな彼女たちがもっとも好きなゲームのジャンルはRPG。ソフトの売り上げや発売本数などを見ると、男女問わず人気があるジャンルなのだと思う。RPGが好きな理由はと聞くと、「ドラマみたい」「映画を見るみたい」「勝手にマイストーリーが想像できる」などとなっている。RPGって「演じる」ゲームだったはずだけど、どうやらそういう楽しみ方をしている人は少ないみたいだ。「反射神経がいらない」という回答には、やっぱりそうなのか、という感じがした。

次は、「女性はパズル好き」説は本当だったらしく、パズルが入った。理由は「後腐れがない」「ダレない」「上達する楽しみがある」だそうだ。確かに暇つぶしには最適だと思われる。

しかしたった1票差でSLGが入っているのが驚きだ。理由も「好きなキャラを育てられる」「好み通りの戦略ができる」「何通りもの遊び方がある」など。これを見る限り、「アンジェリーク」に代表されるような、恋愛SLGの人気だけでこの位置についているのではないらしい。もっとも、古来女性は持久力に長けていると言うから、STGやACTが苦手で、RPGやSLGが好き、という結果にはうなずける。

重要なのはストーリーとキャラ

彼女たちは実際にゲームを購入するとき、何を重要視しているのだろう？という疑問をぶつけてみた結果、下の五つの意見が目立った。

購入ポイント
★ストーリー
★キャラ
★口コミ
★グラフィック
★システム（操作性）

RPG好きを反映してか、のめり込めるストーリーに魅力的なキャラが最重要で、なおかつ実際にプレイした人の意見・感想をしっかり聞き、もちろん操作性やグラフィックの綺麗さにも目を配る。平均すると二、三カ月に1本しかソフトを買わない彼女たちは、予想以上にシビアな目で、お金を出す価値のあるものを選別している。考えてみれば、日々の買い物で特売を探したり、家計のやりくりに四苦八苦したりするのは女性だものなあ。安易に「かわいい」くて「ほのぼの」して「易し」ければ女性向けだろう、なんて考えで作られたソフトは実際見向きもしてもらえないのかも…。

ごく一部を除いては、ゲームに女性向け、男性向けなど存在しないという意見はもっともだ。なぜなら根本の「遊び」の部分を楽しいと思う気持ちはきっと同じだと思うから。でも、このアンケートを見る限り、「女性好みのゲーム」は確実に存在している。

そのキーワードは「ストーリー」と「キャラクター」の2点に違いない。そこで次のページからはこの二つをもう少し深く考察し、特徴のあるソフトを厳選して紹介しよう！



自分だけの世界を作り上げる！

いいストーリーのゲームに出会うと、他のことも手につかず、100%そのゲームで心がいっぱいになってしまうこともある。ついつい、登場人物の「その後」を想像しては浸ったり…。そんなあなたにうってつけのソフトたちを捧げよう。

ゲームに夢見る乙女のキモチ

ストーリー編

「マイストーリー」がポイント?

前ページのアンケート結果を見ての通り、女性ユーザーでストーリーを重要視する人はとにかく多かった。

ストーリーがゲームに密接に関わったジャンルといえば、どうしてもRPGやAVG、それにゲームジャンルとしては後発のS・RPGあたりを思い浮かべてしまう。さらに、最近ではSTGや格闘ゲームでしっかり話作りがされているソフトだってある。それだけゲームに対してストーリーを求める人が多いということかも…。でも、一言で「ストーリー」というけれど、いったい何が彼女たちをそんなにも惹きつけるのだろう、と考えたときに、アンケートの中のある意見が目にとまった。「勝手にマイストーリーが作れるから」…。どうやら、鍵はここにあるような気がする。

ところが、こういうドリーム入った人たちのことを、ちょっと特殊だと思っている人が結構いるらしい。彼女たちの「勝手な想像、マイストーリー」に対して、「そんな妄想は理解できない」「同人誌をやっている人のこと」などと言いたい気持ちも良く分かる。でも、それって本当に一部の人たちだけなのだろうか?

想像なしでは楽しめないゲーム

彼女たちの言う「マイストーリー」は想像の産物。「想像」…これは特にストーリー性の高いゲームとは、切っても切れない関係なんじゃないだろうか。

例えばSFCのRPGに出てくる2、3頭身のキャラ。いくら一生懸命演技をしてみせても、実写やアニメと比べるとちょっと…。それなのにプレイヤーは物語に感動し、キャラに感情移入さえしてしまう。その時って、画面に出ている情報―グラフィックや台詞、キャラの仕草―だけしか見ていないだろうか? 個人差はあると思うが、表示される台詞を、頭の中で抑揚をつけ情感たっぷりに読んだり、感動的なシチュエーションを2頭身のドット絵じゃなくて、より現実に近い8頭身のキャラで想像したりしないだろうか?

ストーリー性の高いゲームを楽しむ上では、ほとんどの人が、そういったある種のフィルターをかけて「画面外の想像」をしていることと思う。それが少々高じて、プレイするうちにゲームで描かれていない部分…「その後」や「その間」のストーリーも想像で補っていく。それが彼女たちの楽しむ「マイストーリー」なのだ。つまり、普通にプレイしていても必要な想像力を、ほんのちょっと膨らませただけにすぎない。まだそこまでの経験がないという人は、たまたま、そこまでのめり込めるソフトに出会っていないだけかもしれないのだ。これもゲームの一つの楽しみ方だと思うのだが、どうだろうか。

もちろん、男性女性を問わず、そういう楽しみ方をしている人はいると思う。次のページからは、そんな「マイストーリー」を楽しむのにうってつけのソフトを紹介していこう。

Sweet Game Review 1

純朴青年は報われない!?

天使の詩



メーカー：日本テレネット
ジャンル：RPG
機種：PC-SCD
発売日：91年10月25日
編集部購入価格：1680円
入手難易度：普通

RPGで広がる詩(うた)

辺境の村に住む主人公の青年ケアル（回復魔法ではない、名前である）と、幼馴染みの少女クレアは、式を挙げたばかりの初々しいカップル。だが、巡礼の旅の途中で、突然ヒロインが魔物にさらわれてしまったのだ。純朴なケアル青年は、クレア恋しい一心で、ためらいもせずにその行方を追う。実は、クレアは闇の覇王を倒すことのできる唯一の希望の光、天界のプリンセスだったのだ…。という、とてもわかりやすいストーリーが展開されていく「天使の詩」。

今プレイすると、やや扱いづらさを感じなくもないが、当時としては十分親切な配慮が随所に見られると言えよう。重要な証言を自動的に記憶してくれるシステムは、RPG初心者にもわかりやすい。

また英国やケルト神話をからませた世界や、「お約束」話であるがゆえ、ある種、ファンタジー世界の叙事詩的な寓話の雰囲気を感じさせるのもポイントだろう。懇切丁寧な作りのRPGとして人気を集めた「ワイルドアームズ」（PS）の制作者が過去に作った作品だけに、非常に細かい作り込みがなされている。



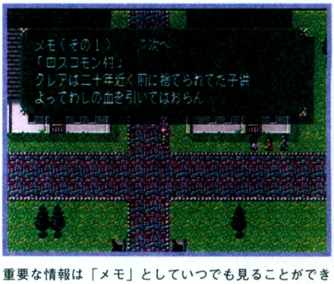
村人からの祝福を受け、旅立つケアル。

STORY

ファンタジーは甘～いお菓子

さて、この作品をお薦めするのはロマンチストで純愛モノが好きなあなた。何せ主人公とヒロインの甘々ぶりにあてられつつも、愛（と正義）の為に地底より迫る闇の脅威に立ち向かわねばならないのだ。平凡な一市民であったはずの青年が何故、バッタバッタと魔王の配下たる11の下僕たちを次々と倒していけるのか。そんなつっこみは無粋である。愛するヒロイン（と平和）のためならば例え火の中水の中、だ。「魔物と戦っている」、その一言で労を惜しまず協力してくれる人々。そして心暖まるイベントの数々。絵本のページをめくるように刻まれる物語は、ハッピーエンドの予定調和を裏切った、ホロリと切なく意外な結末を見せる。守り続けたヒロインは、その命と引き替えに闇の力を封じ、天に召されてしまうのだ。ここに、物語の全てが集約されているかのように…。

ロマンチックでせつない恋と冒険の物語が好きな人に。逆に女神転生シリーズで悪魔合体をしていたほうが楽しいと答える人には、あまり向かないか？



重要な情報は「メモ」としていつでも見ることができる。

Sweet Game Review 2

愛があれば種族の差なんて！

エメラルドドラゴン



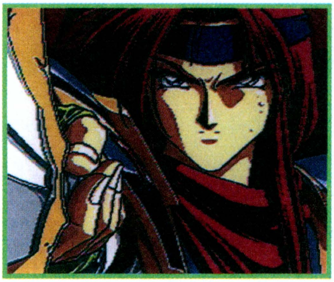
メーカー：NECホームエレクトロニクス
ジャンル：RPG
機種：PC-SCD
発売日：94年1月28日
編集部購入価格：980円
入手難易度：易しい

物語を象徴するオープニング

パソコンやSFC等、多くの機種に移植されている「エメラルドドラゴン」。中でも完成度の高い作品として代表的なのがこのPC版だ。非常にファン人気の高い良質のRPGである。

主人公アトルシャンは竜の子。幼い頃に竜族の島に流れついた女の子タムリンとは兄妹のように育った仲である。成人し人間世界へ戻ることとなった彼女を守り、魔族との戦いに荒れる世界を救おうと、主人公は圧倒的な力を持つ竜の身を捨て、人として彼女を追いかけることになる、というのが序盤の展開。設定は独創的で、ヒキは充分である。

本作はいわゆる「美形キャラ」のオンパレードで、その一人一人が実に見事なまでの存在感を醸し出している。豪華声優陣を揃えたアニメーションはPCならではだし、更にキャラクター間の恋愛ストーリー、宿命のライバル、仲間の死といったドラマが、個性豊かな登場人物たちの魅力を存分に引き立てている。システム面でも、セミオートで展開する戦闘など、各要素のバランスがとれた「オイシイ」作品なのである。



オープニングはさすがPCといった出来栄えだ。

STORY

どんでん返しの連続？

「エメドラ」はどこか能天気な雰囲気さえ漂う物語だ。主人公とヒロインが「人間以外」ということもあるのだろうが、何よりそこに絡んでくるキャラクター間のやりとりが面白く、知らず知らずのめり込んでいく。「ヒロインがさらわれる」ならまだしも、「王子様」が連れ去られた時には、「待ってて！殿下！」と心で叫び、目の前で命の水晶を割られた時には、私の心も割れるかと思ったものである。

また、このソフトは隠された人物間の関係や、物語の真実以外でも驚ける場所が多い。いかにも秘密がありそうな悪役然としたライバルに、結局何のウラもなかったり、今の今まで仲間だったキャラクターが鶴の一声で消しズミとなったり、子供の撃った矢であっけない最期を遂げたり。「そんなバカな！」の展開は話をドラマチックに盛り上げるだけでなく、プレイヤーにつっこみの余地を残してくれるのだ。それがこの作品の上で良い方向に働いている。

とにかく、リズムのある気持ちの良い展開で、サクサク進めるのはありがたい。敷居も低めで、誰でも楽しめる間口の広いソフトだ。女性が「ハマる」要素は充分なので、是非一度プレイしてみては？



人間世界でタムリンと無事再会。冒険はまだ続く…。

Sweet Game Review 3

兄弟喧嘩の果てに理想郷はあるのか!?

バスティール



メーカー：ヒューマン
ジャンル：SLG
機種：PC-CD
発売日：90年12月20日
編集部購入価格：580円
入手難易度：普通

BGMがジャズという異色のSLG

今回の特集の中ではややマイナーだと思われる「バスティール」。「銀河英雄伝説」や「シュヴァルツシルト」にちょっと似た、宇宙が舞台のSLGだ。

好きなジャンルの上位にSLGがランクインしていたが、個々の意見を読むと、SF物のSLGをプレイした人は少なかったように感じた。でもこのゲームはコツさえ掴めばサクサク進むし、マップ数も多くない。なにより主人公兄弟の織りなすストーリーが、プレイヤーを引き付けてくれるので、とっつきやすいつくりになっている。さらに主人公は、兄弟のどちらかを選ぶことができるのだ。

また、本作はBGMがジャズという特徴がある。「銀英伝」のクラシックも良かったが、トランペットやサックスの効いたジャズというのも、非常にクールでいい感じだ。



父を亡くし、2人きりになった兄弟。どちらも己の理想を掲げるが…。

STORY

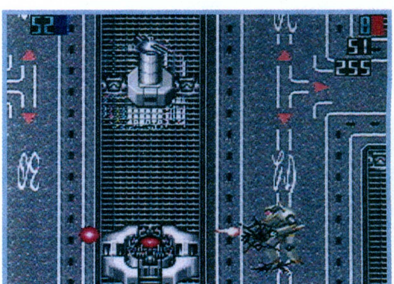
ストーリーは、バスティール星系の皇帝がテロの凶弾に倒れたところから始まる。後を継いだ長男のファリアルは、今の体制のまま、ゆっくりと改革を試みたが、成果が挙がらない。もっと社会構造の根本から見直すべきだと考えていた次男のステファンは、商人ヨーグの進言を受け入れ、ついに兄に対して反旗を翻したのだった。

兄弟相打ちという悲惨な結末

話の方は、冷静に考えれば王家のお坊ちゃん同士の兄弟ゲンカ。誰が見ても怪しげなヨーグの甘言に乗りながら、「自分の思うようにならないことを、あのお坊ちゃまに教えてやるか」なんてカッコつけたことを言う弟を見ると、「お坊ちゃんはどっちだよ!」とつっこみたくなってしまう。

だが、そんな細かいところには目をつぶろう。ラストの幕引きは、悲劇を愛好する同士にはたまらないはずだからだ。戦乱の終盤、1対1の戦いの末に一方を倒したと思った時、ヨーグの計略によって2人とも謀殺されてしまうのだ。すでにお互いの方向性がどうこうではなく、その理念を「王家の」人間が考えること自体、必要とされない時代になっていた、というオチなのだ。ここまで救いがないとかえって爽快というもの。

劇的に暗くて衝撃的でやるせなく救いがない悲劇、が好きな人にオススメだ。



拠点を落としたり敵と戦うときは、アクションゲームのようになる。

Sweet Game Review 4

MD屈指の名作RPGといえば…

ファンタシースターII 還らざる時の終わりに



メーカー：セガ
ジャンル：RPG
機種：MD
発売日：89年3月21日
編集部購入価格：2480円
入手難易度：普通

SFRPGとして珠玉の作品

「ファンタシースター」シリーズと言えば、大作と言われるRPGが少ないセガのゲームの中では、掌中の珠とも言える作品だ。中でもこの「II」は重厚なストーリーで人気が高い。

本作の舞台は、アルゴル太陽系の第2惑星モタビア。コンピュータが管理する平和な世界だったが、数年前からコンピュータの管理するバイオシステムから悪性生物が生まれるようになった。それが人々を襲い始めた中で、州政府のエージェントである主人公は、異変の謎を追うために旅立った…というストーリー。

世界設定がSFなだけに、従来のRPGの約束事にアレンジが加わっているのが面白い。普通、死んでしまうと教会や魔法で生き返るが、本作では「クローンを作る」ことによって復活する。またこの設定は、SFらしさを表現する手段としてだけではなく、後々のストーリーに大きく反映されてくるのだ。



ネイとは「人間にして人間にあらず」という意味。なんて悲しい。

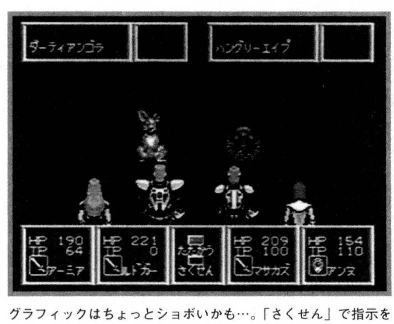
少女との永遠の別れに涙、涙…

SF的な世界とはいっても基本はオーソドックスなRPGだ。戦闘はセミオートで一見便利なようだが、気を抜くとあっというまに昇天するので、気をつけた方がいい。

仲間のキャラクターは全部で8人。中でも人気が高いのが、悪性生物と人間の細胞をかけあわせたネイである。彼女のエピソードは非常に秀逸なので、あえてここに紹介してしまおう。

人造人間だったネイは、姉であるネイ・ファーストと戦い、それに破れて死亡してしまう。通常ならクローンとして蘇るところだが、手のつけられない状態になっていた彼女は、復活することができず、そのまま主人公とは永遠の別れになってしまうのだ。あまりの事にショックは大きく、亡くなったネイの面影を最後まで追い求めながらプレイしてしまう。本当に、切なく胸に残るシーンなのだ。

このシーンといい賛否両論のラストといい、かなり重苦しい話が展開される本格的なゲームだ。どうやらMDを所有している女性はあまり多くないらしいので、プレイした人は少ないのではないだろうか。このゲームをきっかけに、メガドライバーへの第一歩を踏み出すのもいいかもしれない。



グラフィックはちょっとショボいかも…。「さくせん」で指示を変えることができる。

女の子もゲームしよっ

ゲームを語れる友だちが欲しい！

ゲーム好きの同性の友人を見つけるのは至難の技だけど、まったく方法がないわけじゃない。ある女性の日記をこっそり読んで、そのあたりを探ってみよう。

10月9日（木）
インターネットでゲーム談義

今日はまず、某ゲームのメーリングリストから見てみた。発売から1年以上経たゲームだけどまだまだ皆熱い。各人が育てたキャラを提出して、誰が一番強いかを競う企画が進行中だ。戦闘ルールも自分たちで解析したという濃さだけど、ここは女の子が多くて嬉しいのよね。私も次回はエントリーしようかな。

友達からのメールもチェック。…あ、ＴＲＰＧ仲間からお誘いが来ている。今度は「シャドウラン」やるんだ！　楽しみだなあ。後は「タクティクスオウガＰＳ版、結構いいよ～」という話。早速、気になるロード時間関係を聞いてみよう、とメールを出した。

電子メールはお互いの好きな時間にやり取りできるのがメリット。時間帯が合わない相手とも、メールなら私が夜出して、相手が会社から返事を出すのも可能だものね。それに、相手との距離が関係ないのもいい。どんなに遠くの人とでも、メールなら１回10円程度で済んじゃう。インターネットってホント便利。

INTERNET

インターネットやパソコン通信は、全国のゲーム好きと知り合えるのがポイント。「ニュースグループ」や「フォーラム」は投稿コーナー風で誰でも参加でき、「メーリングリスト」や「パティオ」はサークル風でメンバーだけが参加できる。どちらも話題は、各ハードやタイトルごとに分かれて、限定されていることが多い。

興味を持った人は専門誌がたくさん刊行されているので読んで欲しいが、詳しい人が近くにいないとちょっとツラいかも…。ちなみにパソコンなどの必要機材を一式全部揃えると、２０万円くらいかかるとか。

10月11日（土）
休日はイベントにGO！

今日は前から楽しみにしていたイベントがある日。「サイキックフォース（ＰＦ）」という格ゲーだけを対象としたもので、同人誌の即売会や、来年に発売される続編の展示があるというのだ。タイトー協賛の、本格的なイベントらしい。

お昼頃会場に着くと、入場料として700円を払ってカタログをもらった。…って、ゲーム大会があるの？　しかもベスト１６に入ると新作で遊べるなんて！　こんなことならもっと早く来るんだった…。後悔してもはじまらないけど。

イベントの方は、新作ゲームの情報や、開発者の方へのＱ＆Ａ、替え歌でのカラオケ大会など。実はこういうイベントは初体験だったのだけど、思ったより内容が盛りだくさん。パソコン通信で「ＰＦパティオ」というのがあることも分かったし、収穫は多かったなあ。パティオもさっそく入ろうっと。それにしても、同じ趣味の女の子が一緒だったら、もっとよかったのに…。

EVENT

各地で毎週のように開かれているイベントは、「パソコンなんて持ってないし、買えないわよ」と言う人にはオススメ。内容は色々なジャンルの同人誌即売会が多いけど、ゲーム好きの女の子がたくさんいることは確か。必要金額は、１０００円前後の入場料と本代。本の値段は５００円～８００円位が中心だ。もちろん本は買わなくてもいい。

イベントの開催情報は、「ぱふ」（雑草社）というマンガ情報誌が詳しい気がする。これが手に入りにくいという人は、アニメ系の雑誌を見てみよう。

ゲームに夢見る乙女のキモチ

キャラ編

キャラクターだって中身が大事！

ゲームキャラに浮かれている人たちを嫌がる意見は目立つけど、それはそんなに悪いことなのかな？ ゲームの面白さを引き出してくれる個性的なキャラたちに、暖かい眼差しを注いであげよう！

ゲームは凡庸、キャラは極上…!?

ゲームキャラの話となると多い意見が、「○○様らぶらぶ、とか言う人はちょっと…」というもの。まあ確かにそのあたり、「ストーリー編」で書いたような「マイストーリー」に近いレベルまで想像してる人もいるけれど…（むしろ、キャラに関しての方が、より「妄想」が入っているかもしれない）。たとえ最初は美しい××様を目当てに購入したとしても、結局のところキャラにハマれるかどうかは、その個性にかかっている。そんなに誰かに入れ込むなんて…という人も、キャラが魅力的だとゲームが映え、面白さも随分違ってくることは感じられるはずだ。

それなのに、ちょっと「キャラが好きで」なんて口走ると、ゲームのシステムを愛してるタイプの人や、昔からのユーザーであることを自負している人に、どうも過剰反応されてしまう気が…。キャラはユーザーを引き寄せる誘蛾灯かもしれないけれど、それだけじゃない。システムやストーリーと同じ、ゲームを面白くするための大事な要素なのだ。キャラの強烈な魅力で、凡庸なゲームを2倍も3倍も面白くしているケースだってある。そんなキャラが大好き、と言う人もいてもいいんじゃないかな？

「口調」一つで愛情倍増

小説や映画並みに人間臭いキャラは、ゲームでは少ないかもしれない。ゲームには「勇者と魔王」みたいなわかりやすい図式が多いため、類型的な分け方のキャラでも話が成り立ってしまうことが往々にあるからだ。もっとも、最近は単純な善悪では分けられない複雑な設定のゲームが増え、登場人物の数もうなぎ上り。増えれば増えるほど、キャラ間に差を出すためにより細かく深い設定が要求される。そうすると、どんどんキャラに深みが出てくるのだ。

動きや文での説明がしにくいゲームでは、キャラの個性をうまく表現するのに「口調」がよく使われる。これが非常に上手だなと感心したのが「FF7」だった。誰が話してるかというキャラ名表示なんて、なくてもよかったのではないか、と思うほどの徹底した区別の付け方。さすが「ヘラクレスの栄光Ⅲ、Ⅳ」に関わっていた人がいるだけのことはある、と感心したものだ。これがしっかりしていると、ゲームの世界へもすんなり入れるし、キャラへの愛着も違う。他のソフトにもがんばって欲しいものだ。

ところで、せっかく格好いいキャラが大挙して登場しているのだから、男性も、そのキャラの何が女性を引き付けているのか探ってみるというのはどうだろう。乙女心のツボを掴む技術を身につけることができる…かもしれない。そこには彼女たちの、ある種の理想が描かれているに違いないのだから。

次のページからは、登場キャラの誰もに個性があって、きちんと描かれているソフトを紹介していこう。

Sweet Game Review 5

お気に入りだけの軍を作ろう！

ファイアーエムブレム ～暗黒竜と光の剣～

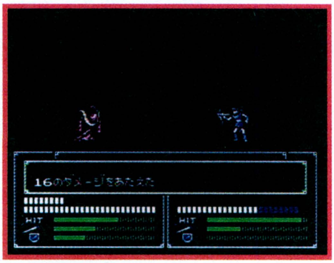


メーカー：任天堂
ジャンル：S・RPG
機種：FC
発売日：90年4月20日
編集部購入価格：300円
入手難易度：やや難

二度と生き返らないキャラたち

「ファイアーエムブレム（以下、FE）」は、S・RPGというジャンルを作ったソフトとして、またキャラ人気の高いソフトとして有名だ。確かに数十人に及ぶ登場人物それぞれの個性づけは見事だ。さらに、基本的にキャラは生き返らないので、死んだらリセットするしかないという無情なシステム。そんな魅力に取り付かれ、気づけば心はメルトダウン。もちろん、ゲーム自体も出色の出来なのは言うまでもない。

　ちなみに私のお気に入りはこの二人。父を殺して王になり、相容れぬ妹たちに離反されても、一度選んだ道を最期まで変えることなく死んでいったミシェイル。そして、大陸一のスナイパーで、飄々としながらもどこか貴族のお坊ちゃん臭さが抜けないジョルジュ。ミシェイルは重要な敵役だけど、2人とも主役級には程遠い。それでもきちんと性格づけはされてるし、少ない会話からでもキャラの人となりを出そうとしているのがよくわかる。それに、S・RPGらしくキャラごとに成長率を変えることで個性を出すのも面白い。例えば、ジョルジュは成長率が良くないが、登場したときは半人前の弓使い・ゴードンの成長率はそれを遥かに上回る。キャラの個性を表現するには、派手な演技やイベントだけが能じゃないんだなあ…、と改めて感心させられるソフトだ。

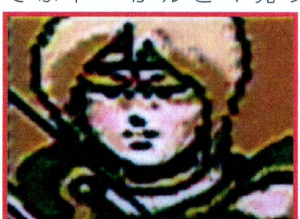


背景のない戦闘シーン。比較的ダメージ計算がしやすいのが本作のいいところ。

何故この絵が美形に見える？

本作は前号で紹介した「紋章の謎」の元になったもの。このキャラグラフィックを見て、「オグマは偉丈夫」とか「ナバールは美形」とか想像できる、女性たちのドリーム入りぶりは並大抵ではない。

　そんな彼女たちの情熱が伝わったのかどうか、リメイク版の「紋章の謎（SFC）」では大分まともなグラフィックに進化した。これなら美形と見えなくもないだろう。美少年からオジサマまで、多彩に揃ったキャラの中に、あなたも一人はお気に入りを見つけられるはず。あえてFC版で自分の想像力の限界を見るのもよし、SFC版で素直に楽しむのもよし。あなたならどちらに挑戦する？





なんだ、このドット絵のアップは！　と驚いたアナタ。この二人、実は同一人物なのだ。左上がFC版のジョルジュ。右下がSFC版のジョルジュ。SFC版ならともかく、FC版の絵でのめり込めた方々を心から尊敬する。（ちなみにタイトル近くの写真は、オグマ。頬の傷は定番なのか？）

CHARACTER

Sweet Game Review 6

閉ざされた世界で恋愛遊戯

アンジェリーク



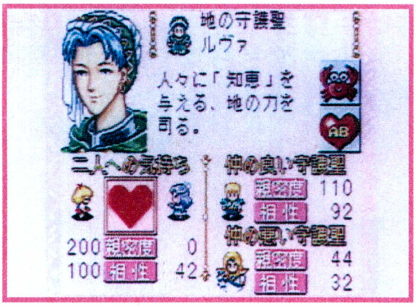
メーカー：光栄
ジャンル：SLG
機種：SFC
発売日：94年9月23日
編集部購入価格：3980円
入手難易度：やや難

一度は少女趣味の恋愛を…

美形キャラのゲームといえば、日本中のゲームファンにその名を轟かせた、「アンジェリーク」を外すわけにはいかない。

これは主人公の女の子を宇宙の女王にするゲーム。だが実は、守護聖様方といい雰囲気になるのが、真の目的だったりするわけだ。全員にいい顔をしてかしずかれ、女王気分を満喫（って本当に女王なんだけど）したり、お気に入りの2、3人を手玉にとって多角関係を楽しんだり、様々な恋愛模様を描くこともできる。

このソフトの命とも言える守護聖は全部で9人。それぞれ役割の決まったキャラがずらっと用意されているが、居並ぶ彼らはまさに少女マンガそのもの。9人もいるので区別のためにだろうが、見た感じは「いかにも」なキャラデザインと性格付けだ。実は私もそれが気になってなかなか手が出なかったクチなので、敬遠する気持ちはよーくわかる。けれどこれがプレイしてみると、しっかり世界にはまってしまうのだ。



お気に入りの守護聖様といい感じ。守護聖同士の仲にも気を配ろう。

女性制作者ならではの配慮も

二十歳すぎたオトコが床まで届きそうな長髪だろうと、ずるずるの衣装を着てようと、すべてファンタジーと割り切ろう。あまりの少女趣味さ加減に、プレイしているこちらは「うわ〜」となってしまうのだが、当人たちは一向に気にした様子もない。「やあ、お嬢ちゃん」と言われて「やだ、『お嬢ちゃん』だって、ねえ?」なんて、側で見ている母親に赤面しながら弁解したことすらある。別の意味でテレていたはずなのに、何だかだんだん本当に照れてきてしまうという、絶妙のバランスを保っているのだ。

他にも、さすが女性が作ったなあ、と思わせる細かい配慮が散りばめられている。例えば女の子は、男の人の部屋を訪ねるのでも「理由」や「いいわけ」を欲しがるということ。この点、「守護聖の力を借りに部屋に行く」のはうってつけの理由。こういう細かいこだわりは嬉しい限りだ。

口コミで次第に広まっていったというだけあって、女性が恋愛気分を味わうには過不足なく仕上がっている。男性ファンも結構いるし、なかなかオススメ。買うのが恥ずかしいのはわかるけどね…。



主人公への対応も様々。ただ、嫌われているときに行くと大抵の人にコワイ顔をされる。

※画面はすべてプレイステーション版（「アンジェリークSpecial」）のものです。

アンジェリーク制作者に聞く！

女性ユーザーが少数派なら、女性ゲーム制作者はさらに貴重。そんな方々が作られたのが「アンジェリーク」なのだ。「アンジェ」制作者の方々に、女性とゲームについてQ&Aをお願いしてみた。

回答者
M・M（以下、M）さん
「アンジェリークSpecial」でシステム・キャラグラフィック管理を担当。
A・I（以下、I）さん
「～Special2」でメッセージ作成を担当。

Q1 ご自身のゲーム歴をお聞かせください。

M 結構古いです。小学生の頃にゲームウォッチ、中学でFC、大学でSFC、社会人になってからPS&SSですね。FCを買ったきっかけが、「ドラクエ」をプレイしたかったからだったのは良く覚えてます。

I 大学2年の頃に彼が「ダビスタ」にハマって、ろくにデートもしてくれなかったんです。それで怒った私に「とりあえずドラクエやってみろ。面白さがわかるから」と。それで「4」をやったのが最初です。それまでは失礼ながら「ゲームなんてオタクよ」って思っていました。

Q2 一番心に残ったゲームは何でしょうか？

M 「ドラクエ3」です。「1」、「2」とやって、ストーリーのつながりがすごく良かったと思います。

I 「ライブ・ア・ライブ」でしょうか。あとはやっぱり「アンジェリーク」かな…。これにハマってなかったら、今この仕事をやっていることもないでしょうし。

Q3 ゲームに女性ならではの楽しみ方はあるのでしょうか？

I 難しいですね。男性は「システム」、女性は「キャラ」という感じもしますが、人それぞれでしょうね。私個人としては、キャラが魅力的なら多少のアラは見逃してしまうタイプ。開発者としてあまり良くないかもしれませんけれど。

M 女性のほうがより細かい部分の遊びを楽しんでくれてるように感じてます。でも、女性だからキャラが好きというのは違うのでは？ 男女別というよりは個人の好みだと思いますよ。

Q4 本誌のアンケート結果を見て、どのようにお感じになりましたか。

ANGELIQUE CREATOR INTERVIEW

I 好きなジャンルの順位が意外です。3位にはADVがくると思っていたので。8割がRPGを支持するとは思った以上の数値ですね。

M 購入ポイントの「ストーリー」や「キャラ」はメディアで目立ちますから、選択の指針になるでしょう。「口コミ」は本当に面白いものしか話題に上らないので、頼りにしている人も多いと思います。ありがたいことに、「アンジェ」が実際そうだったのですが…。

Q5 ゲーム制作上、女性の感性をどのように活かしていますか？

M 女性が特に楽しんでくれるところ…、細かい部分にも遊びを取り入れるようにします。自分がそういうのが好きというのもありますし、自分が面白いと思うゲームをプレイしていただきたいですから。

I あまり意識したことはありませんが、男性だったらつい口に出してしまうような無神経な一言を、絶対にゲームの中に出さないということでしょうか。何を言われたら嬉しくて、何ならムッとくるか、大体わかりますからね。

Q6 「女性ゲーマー」についてメッセージをお願いします。

M ジャンルに好みはあっても、ゲームを面白いと感じることに性別は関係ないと思います。面白いと聞いたら積極的にプレイしてみてください。自分で境界線を引いてしまうのはもったいないです。

I 女性ユーザーが増えてきているのは、とても嬉しく思ってます。でも相対的にはまだまだ…。私も数年前まで「ゲーム＝オタク」と思いこんでいたので気持ちは分かりますが、映画を見たり本を読んだりするのとゲームをプレイするのは大差ないこと。どうかゲームをしたことのないお友達に面白さを伝えてあげてください。私はゲームにのめり込み始めた頃、何度も「どうして今まで偏見だけでやらなかったのだろう」と後悔しました。きっと、世の中には私のような人がたくさんいるはずです。普通の女の子が普通にゲームやゲーム雑誌を買って、ゲームの話をするようになってくれればと私は常に思ってますし、そのために「面白い」ゲームを生んでいかなければと考えてます。また、男性の方へ。男性、女性と区別せずに、皆でゲームを楽しむようにしてくださいね。「趣味の合う女の子」なんですから、ロマンスだって生まれるかもしれませんよ。それから食わず嫌いをせずに、ぜひ一度「アンジェ」をプレイしてみてください。きっと何か得るものがあるはず…ですから。

Sweet Game Review 7

僅かなシーンに想像大爆発

ファイナルファンタジーVI



メーカー：スクウェア
ジャンル：RPG
機種：SFC
発売日：94年4月2日
編集部購入価格：1480円
入手難易度：簡単

麗しき美形の自己犠牲

「FF」といえば知らない人はいないほどの大作ソフト。あれだけ売れていれば、プレイした女性の数も他の比ではないだろう。シリーズ中SFC最後の作品となった「FFVI」は、キャラも多く多彩な顔ぶれ。特に男性キャラが個性的で、その個性も女性ファンの好みをよく考えた絶妙のさじ加減だ。

といっても人気があるのは、女好きの国王・エドガー、その双子の弟で肉体派のマッシュ、優柔不断な盗賊・ロック、孤独に空を翔ける船長・セッツァーの4人である。RPGでは、よく「こんな子供に世界を救わせるなよ」と思うものだが、かといって妙齢の男性（しかも美形ばかり）というのもまた、話が極端すぎるというか…。



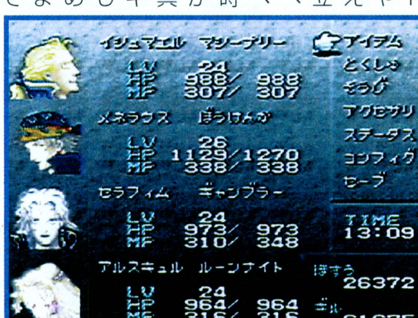
キャラごとに攻撃方法が変えてあるのも飽きさせずにいい感じ。

ところで「FF」型のRPGは、プレイヤーが想像しやすい構成になっていると言える。サブキャラの多くに独立したエピソードが（しかも、微妙な中途半端さで）描かれ、主人公と行動を共にしない時間も多い。つまり、ゲームから提示される情報にうまい具合に穴があいているのだ。キャラにしてもストーリーにしても、「ドリーム入る」ためには、それに関する情報がまったくなくても、全部あっても駄目なのではないだろうか？ 人間、中途半端な期待を持たされると、よけいに知識欲が刺激されるような気がするのだが…。

一つの仕草でここまで想像

個人的には、ラストでエドガーがセリス（ロックの恋人の女性）に声をかけようと近づきかけてやめる…というシーンがものすごく気に入っている。女性に優しくてプレイボーイだったエドガーは、この戦いの中で実はセリスが好きになっていたのでは？ でも、彼女はすでにロックと愛を誓った仲。もしかしたらエドガーにとっては珍しく本気で好きになった女性かもしれないのに、二人のことを思って何も言わずに身を引く。…途中から完全に想像が入ってしまったが、さすがはFFシリーズ、これに類似するようなイベントは豊富に用意している。

一度は遊んで損のないソフトだから、天野喜孝氏が描く白皙の美青年にどっぷりつかるのもいいのではないだろうか。



フィールドでは二頭身でも、ここでなら天野色の強いグラフィックを見ることができる。

CHARACTER

Sweet Game Review 8

イルカが主人公の超美麗ACT

エコー・ザ・ドルフィン2



メーカー：セガ
ジャンル：ACT
機種：MD
発売日：94年8月26日
編集部購入価格：780円
入手難易度：普通

MDとは思えない映像美

「エコー・ザ・ドルフィン」は、イルカのエコーを主人公に、海の中を自在に操って、サメやクラゲと戦う…という一風変わったゲームだ。

肝心のゲーム部分は、口が裂けても「簡単」なんて言えないが、なにしろ中間色で柔らかく描き込んだグラフィックが綺麗。それに、ぴちぴち動くエコーを操っているだけで、充分「海中散歩気分」が味わえるのだ。アクションが苦手の女性にも、安心してオススメできる内容になっている。歌（音波）を歌って仲間とコミュニケートしたり、敵を倒したり…。もちろんイルカは哺乳類だから、時々は酸素補給も忘れずに。体力が減ってきたら、その辺を泳いでいる小魚に突進して食べてしまおう。

今からMDを、という女性なら、「ファンタシースター2」とこのソフトがあれば、楽しめるはずだ。



小魚やヒトデに至るまで綺麗に描いてある。

Sweet Game Review 9

カワイイ系のキャラならこれ！

モンスターメーカー3



メーカー：ソフエル
ジャンル：RPG
機種：SFC
発売日：93年12月24日
編集部購入価格：1040円
入手難易度：普通

見かけによらない良質RPG

「モンスターメーカー」は、FCやGBで出ていたゲームだが、元々は10年くらい前に出ていたカードゲームが前身。その流れから、戦闘はカードバトルだったのだが、SFC版ではサイドビューに切り替わった。

話の展開も含めて、オーソドックスなRPGに仕上がっているが、キャラの特技が使えたり、モンスターを仲間にできたりと、面白いアイディアも入っている。章仕立てのストーリーは全5章でテンポもいい。キャラを見て、「低年齢向けかなあ」などと考えるのは早計というもの。カードゲームの頃から非常に人気の高かったこのグラフィックは、九月姫さんの手によるものだ。万人に受け入れられやすいカワイさに仕上がっている。

このソフトが気に入ったら、ぜひともカードゲームの方も手に入れて欲しい。女の子同士なら盛り上がること間違いないだろう。



文字フォントが見やすいのもポイント。

CHARACTER

読者発

女性ユーザーってこんなイメージ

アンケート葉書で募集した「女性ゲーマーについての印象」に、いろんな意見が集まった。それを男性・女性それぞれの立場から紹介しよう。

男性はどんな風に思ってる？

◆私は現在ゲーム制作専門学校に行っていますが、3年間クラス全員野郎ばかり。ここ10年くらい姉以外の女性ゲーマーには会ったことがないです。（愛知県 中村昌之）

やっぱりゲーム専門学校に女性は少ないんですね。

◆格好よい。臆することなく我が道を進んでいくと吉。（山形県 古関製造）

なんだか、おみくじみたいな口調ですね。ホントに吉みたいで心強いです。

◆ゲーセンに出入りしている女性ゲーマーはめっぽう格ゲーに強いような気がする。自分は手も足も出ません。（北海道 三杉透）

自信があるから行けるんでしょうねぇ。…私はなくても行きますが（笑）。

◆「がんばれー！」と思う。ACTやSTGをやっているとき。（福井県 ジブラハンダー）

たとえそれがすごくヘタだったとしても、温かい目で見てくださいますか？

◆ゲーセンに来る女性ゲーマーに対してだが、「周りの男に負けない」という感じが表面に出すぎていて見苦しい。やめろとは言わないが、ツンツンしないで、自然にゲームをプレイして欲しいと思う。（東京都 KEN）

でも、一人で行くと色々あるんですよ。しつこいナンパとか、男子高校生の集団にからかわれたりとか。だから、「負けたくない」という意味だけで、ツンツンしてしまうんじゃないと思いますよ。まあ、ちょっと警戒心が強すぎるのかもしれませんが…。

◆妹の友人に「ゼルダの伝説」（SFC）やらせてゲーマーにしてしまった。私って悪人だなあ（笑）。（北海道 山本晃誠）

いえいえ、そんなことありませんよ。もっとたくさんの人を洗脳してください（笑）。

◆偏見かもしれませんが、ゲームそのものではなく、ゲームのキャラが好きな人たちが多いと思う。あっ、最近は男もそうか!!（山形県 ビクトラー合金）

こう言われることが多くて困ってしまいますねぇ。

◆どちらかというとゲーム特集など雑誌記事では、ライトユーザーが多いことになっている。本当にそうなのだろうか？（埼玉県 ピンク）

そうですよね、本当はそんなことないと思うんですが…。どうしてでしょう？

◆ゲーム好きの男性にとってはたまらない存在でしょう。彼女にするのだったら、かなりポイント高し。趣味が会うって素敵なこと。（東京都 ハヌケ星人）

私も彼氏にするならゲーム好きの男性がいいな♥って思ってますよ。

◆どんどん増えてほしいが、増えるきっかけを与えたのはソニーなんでしょうね。セガファンの私には…セガであってほしかった。（三重県 カプチーノR）

ファンとはかくあるべし！という感じの本音ですね。

◆もっと増えればゲーム業界（社会）全体が明るくなるであろうという印象。やや差別的な言い方を感じる言葉だが、良い意味で使われるような環境にしていけたらいいと思う。物珍しげな目で見る時代は終わっている。（宮城県 聖徳太子）

早く大勢の方々に、こう思ってもらえるようになるといいんですが…。

女性側は自分たちをこう思う

★友達にアンジェリークを借りてやったけど、面白かったよ。私の周りの人ってゲームあんまりやらないし、やってもちょっとだけなんでつまんないです。
（栃木県 はげにんぎょう）

59ページを参考に、ぜひ新しい友達を探してくださいね！

★「ブロックくずし」時代からのゲーマーなんで、特別な気持ちを「ゲーマー」という言葉には抱きません。
（愛知県 なっぴゃ）

そ、それは年期が入ってますね…。参りました。

★ゲーセンとか行くと「女のくせに」とか「女はプリクラやってろよ」とか言う人がいて、とても嫌な思いをします。ゲームが好きというのは皆同じなんだから、男とか女とかで差別しないで下さい。
（兵庫県 ぐるる。ぐるるるん）

同じ「ゲーム好き」からそんなこと言われると、悲しくなってしまいますね。

★キャラ人気だけでキャーキャー言う人はちょっと…。殺意が芽生える時さえある（笑）。女の子のゲーム人口が増えたのは嬉しいけど…。
（神奈川県 沼田幸江）

殺意って…（笑）。でも、どうせならちゃんとゲームやってほしいですよね。

★もっと増えて欲しいです。あと、同じようにゲームをする女の人でも、やはり「もうちょっと服装とかに気を配った方が…」という人もいます。（兵庫県 ハイウェイ☆スター）

それでも、昔に比べれば大分綺麗な人増えたような気がしませんか。

★「ぱすてるみゅ〜ず」（PS）のCMってフユカイ。私、格ゲーもスキ。
（千葉県 渋谷 霞）

私も格ゲーやSTG好きですよ。でも、やってる人少なくてちょっと寂しい…。



イラスト：藤堂秋人

真実の女性ユーザー像を求めて

**巷では、女性ユーザーというと、両極端なイメージが先行している。
ゲーム業界最大の未開拓市場と言われる女性の姿は、
メーカーや男性ユーザーに正確に伝わっているのだろうか。**

「ゲーム好き」であっても、どんなゲームが好きとか得意とか、ゲームのどんなところにハマるとか、そういう部分で確実に男女差はあると漠然と感じていた。今回の特集はそこから始まったわけだが、女性にアンケートを行ったり話を聞いたりすると、これはそう簡単な話ではないと気づいた。つまり、「性差」というのはゲームの嗜好だけでなく、あらゆるところに表れる。その性差が何故あるのか、というところまで突き詰めようとすると、話は妙にガクモン的になってしまうのだ。それはそれで非常に興味深い話だが、はたして本誌で特集するべきことなのだろうか…。それよりは、アンケートから見え隠れする、女性ユーザーの姿や男性から見た印象を、ありのまま伝えた方がいいのではないかと考えた。

そんなわけで、今回はアンケートのデータを中心にして、そこからわかった「事実」を中心にした。一般的に「女性でゲーム好き」というと、やたら美人なライトユーザーか、反対にヘビーなユーザーが取り上げられる。両極端な例しか出てこないというのは、雑誌なども含むゲーム業界が、まだまだ女性ユーザーを「特殊で珍らしいもの」と捉えているからではないだろうか。だから、面白おかしいネタとしてしか扱われないのだと思う。けれどそれは余計に、世間に対し偏った「女性ユーザー像」を広める結果になりかねない。そのため本特集では、アンケート（決して充分な数とは言えないが）や実際に多くの女性に伺った話を、素直に分析してみた。それによって、両極端な女性ユーザーのイメージが少しでも軽減されればと思う。

取り上げたソフトは主に、異なる二つの視点から選択した。一つは、女性が好む要素を持ちながら、それほど知られていないと思われるもの。もう一つは、女性好みのソフトとしてあまりに有名であるがゆえに、逆に敬遠してしまうもの。とはいえ、性別に関係なく「ゲームとして」きちんと楽しめるソフトばかりだと思う。

多様性という意味では、男女差を利用したソフトがたくさん出てくると面白い。だが、いちいち「ユーザー」の前に「女性」とつけられて特別視されるのも嫌なもの。早くそういう意識が世間からなくなるように願っている。

美食倶楽部

ギャルゲー専科

その1

女神天国

女神さまのコスプレにクラクラ!?

ギャルゲーゲームマシンとして名高いPCエンジン。その後期に発売されたのが、コスプレRPG（勝手に命名しました）「女神天国」だ。

女神さまがいっぱい！

「女神天国」はかつて「電撃PCエンジン」誌上で掲載された読者参加ゲームのキャラたちを使った、サクサク進むお気楽RPGだ。タイトルからして「いかにもギャルゲーです」という感じが漂ってくる。

ゲームは四人の女神様によって平和を保っている「パラダイス」を舞台に、主人公のリンリンが四つの「メガQ（女神水晶球）」と呼ばれる強大な力を持った水晶球をなくしてしまうところから始まる。それを「ママメガ様（恐らくママ女神様の略）」の指令で四人の女神様とともに探し出すのである。四人のカワイイ女神様の中から二人を選び、リンリンと三人でパーティを組んでゲームを進めていくことになる。

しかし、リンリンの行く手にはメガQを狙う、敵の「ヤミママ（闇のママ女神様）」に仕える「ヤミメガ（闇の女神）シスターズ」と呼ばれる敵が待っており、行く先々でリンリンたちの邪魔をする。彼女たちの名前を覚えるまでは、何がなんだか理解に苦しむだろう。

なお、このゲームの世界観では聖女神学園の女神科に通う生徒のことを指して「女神様」と呼んでおり、決して全員が全員神様というわけでないのでそこら辺を念頭に置いて欲しい。

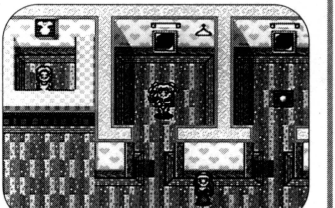
不満な点もあるが、全体的には○

さて、このゲームの最大のウリである「コスプレシステム」について触れておこう。女神様たちは上半身、下半身、足、アクセサリと



機種：PC-SCD
ジャンル：RPG
メーカー：NECホームエレクトロニクス
価格：7,800円
発売日：'94年9月30日
編集部購入価格：2,980円
入手難易度：普通

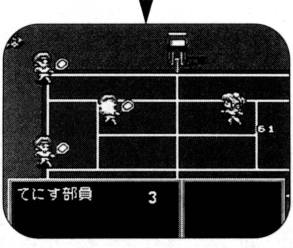
女神様の着替え



まずは好みを服を購入だ。店の中に着替える場所があるので、そこで着替えよう。

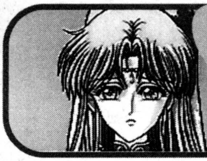


着せ替え画面。上着など4種類のアイテムを組み合わせることができる。特殊攻撃の欄をみてみると…。

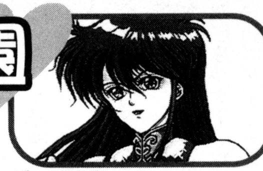


このように、体操着とブルマーをあわせると「ドッチボール」という特殊攻撃が使えるようになるのだ。

女神様の花園



ステイシア
知的で気品あふれる物腰の女神さま。カエルが大嫌い。このことからもわかるように、極端なキレイ好き。



ジュリアナ
名前のとおり、イケイケのハデハデな女神さま。性格はモノすごく高飛車。登場時は、なぜか宝箱の中にいたりする。



ルルベル
おしゃべり好きで、いつも元気な女神さま。性格もストレート（そそっかしい、ともいう）。



リンリン
本作の主人公。どこかヌけていてドジだが、それを一向に気にしない明るい性格の女神さま。



リリス
屋上でぬいぐるみを抱きかかえてのんきに眠っている、おっとりタイプの女神さま。昼寝が大好き。

いう4種の属性のアイテムを装備できる。つまり、アイテムの品揃えとプレイヤーの欲望次第では、あんなムフフな格好やこんなイヒヒな格好も思いのままなのだ。だが、アイテムには当然防御力や素早さの上昇効果があるため、「僕は最後までハイレグ水着でいく」などと、自分の煩悩で装備を選ぶとパラメータが低いため余計な苦労をするハメになる。ただし、デメリットばかりではなく、このコスプレを極めるとボーナスグラフィックが見られたり、特殊攻撃を使えるといったお楽しみも用意されている。例えばテニスウェアを着てラケットを装備すると「スマッシュ」という技が使えたり、バスタオル一枚なら「むんむん悩殺（笑）」という技が使えるなど、パラメータが低くても強力な攻撃を繰り出せるのだ。
　このシステム、最初は馬鹿にしていたが「セーラー服＋ブルマ」とかやってみると我ながらちょっとドキドキしてしまった（恥）。ゲーム中には婦警さんやバニーガールなどを始め衣装がたくさん用意されており、どんな需要にも応える姿勢が見られ、変な意味で気合いが感じられる。

好みの服装に着せ替えだ！

　ただこのゲーム、全体的に動作が不安定で、プレイしているとキャラや文字がよく化けるし、画面にノイズが入ったりと精神衛生上あまりよくないものが目につく。通行不可能な森にはさまって動けなくなったり、入った町から出られなくなることもあった。ゲーム本編が良くできているだけにこういった部分はもう少し丁寧につくって欲しかったところだ。
　全体的に女の子はカワイイものの、ドットワーク的なグラフィックの質はあまり高くない。だが、これでもかと言わんばかりの有名声優陣など、トータルで考えるならこれだけ作りこんであれば満足のいくデキ。PC-FXで続編も発売されているので、その点でも抜かりはない（?）。ある意味、新世代機のRPGよりも遊ばせてくれるハズだ。

ギャルゲー認定試験

女の子のかわいさ	80点
お色気度	95点
感情移入度	70点
ストーリー	80点
ゲーム性	90点

　意外とおもしろいので是非プレイしてみてほしい。その際は「店内のカウンターはジャンプで飛び越せる」ということを覚えておこう。

たいへんよくできました

パステルライム

伝説の「ギャルベンチャー」ゲーム

「不○議な○ルモ」を思い出させる設定（チト古いか？）の本作。その本家に迫るデキとはとてもいえないが、別の意味で楽しませてくれる「ギャルベンチャー」ゲームだ。

とにかく、よく喋ります

「親しかった人と別れたことがありますか？ 悲しいとき、つらいとき、嬉しいときに一緒に大きな声で笑ったりした人と別れたことが…」。こんなシリアスなセリフでこのゲームは始まる。他には追随を許さないショボめのグラフィックと、「乳首ツン立ちゲー(笑)」として発表した当時からPCエンジンユーザーたちの間で（変な意味で）話題になった作品だ。

肝心なゲーム自体はコマンド総調べの純粋アドベンチャーで、どちらかといえばデジタルコミック風。謎解きや選択肢は、はっきりいって少ないので、本気でやれば初めてのプレイであっても1時間程で終わってしまう。ただ、同じセリフもしっかり喋ってくれるので少しうざったい。しかし、グラフィックのクオリティの割によく喋るので、その手の人なら少しは耐えられるかも知れない。

物語は「魔女っ子」ものの王道

物語は、フェアリースターという世界に住む、落ちこぼれの魔法使いのユウが魔法を失敗し、誤って人間界に来てしまうところから始まる。しかも帰るために必要なブローチについていた宝石がショックでどこかへ行ってしまい、ユウは帰る手段を失ってしまう。幸いなことになくなった三つのうちの一つは主人公の手元にあるので、残りの宝石はあと二つ。これらを探し出してユウを元の世界に返してあげるのが主人公、ライムの目的である。もっとも、話の冒頭でユウの魔法によってライムは大人にされてしまい（ここがポイント）、それを元に戻すためでもあるので、ただのお人好しというわけではない。

一応、アニメの魔女っ子ものの王道をいったストーリーではあるが、物語が鬼のように短いのが悲しいところ。せめて本誌2号で紹介した「シルキーリップ」なみに話が続けば(イヤだけど)少しはおもしろかったかもしれないのに。

ストーリーの進み方も何か変で、あちらこちらで「?」と考えてしまう。例えば、10歳の小学生という設定のライムは前述したとおり魔法で



道端でブローチを見つけた主人公。これを拾ってしまったせいで、主人公はタイヘンなことに…。

機種：PC-DSCD
ジャンル：アドベンチャー
メーカー：ナグザット
価格：7,200円
発売日：'92年12月18日
編集部購入価格：700円
入手難易度：易しい



大人に成長させられてしまう。すると突然、お乳ボーンお尻バーンな体になるが、ライムはしっかりブラジャーをしている。それがどこで手に入れたモノで、なぜそんなモノを身につけているのか、そういった経験のない僕はちょっと気になってしまった（笑）。

また、物語の最後でユウが元の世界に帰るとき、ライムが急にユウと別れたくないと言いだす。ここで我々プレイヤーはオープニングのメッセージの意味を始めて知る。ここは本当は感動する場所なのだろうが、あいにく僕とユウには1時間弱の想い出しか残っておらず、別れに対する寂しさなど全く感じない。「なんなんだ、このワガママ女は？」という程度にしか思えないのである。

ほかにも、都合のいいときだけ体が勝手に動く友情の話とか、宝石を返してくれない話とか書きたいことはいっぱいあるが、この続きは是非ともプレイして確認してみてほしい。



ユウと一緒に宝石を探そうと提案する主人公。それよりもブラジャーを探して着けることが先じゃ…。

トホホな出来栄えだが…

パッケージには「出てくるキャラクターはみんな女の子のギャルベンチャー」などと書かれているが、この次元を超越したグラフィックをなんとかしてほしかった。なにせ主人公を始めとする登場キャラのほとんどが、正直信じられないほどデッサンが狂っており、どう考えても左手で描いたとしか思えない。これらは一見の価値があるので買った際は堪能して欲しい。

そんな感じのキャラが、主人公の行く先々にこれでもかと言わんばかりに待ち構えているのには、怒りを通り越して敬意を表したくなる。そのくせユウだけはやけに力が注がれており、どの場面でも比較的かわいく描かれている。制作者の趣味なのだろう。



ユウはかわいく描かれている。手をギュと握りしめて胸に置いたポーズもポイントが高い（？）。

ここまで視覚的に虐げられながらも、反面で声優陣がやけに豪華なのが口惜しい。主人公に久川綾、相棒の魔法使いに富沢美智恵、ほかにも脇役に三石琴乃など、聞く人が聞けば何の影響を受けたのかはバレバレである。その上、途中に出てくるチョイ役の魔物（何回か吠えるだけ）に大御所、銀河万丈を使うという、PCエンジンではやってはいけないことを、平気でやってたりするし。

ナグザットといえば「コリューン」など地味ながら毎回、佳作を繰りだすイメージがあったが、この一本で完全に崩れた。私の知る限りここまで酷いアドベンチャーはPCエンジン版の「魔○ハンター○子」くらいである。笑いの種にはもってこいだが、普通にゲームを楽しみたかったら避けたほうがいいかも。

ギャルゲー認定試験

女の子のかわいさ…15点
お色気度……………80点
感情移入度…………20点
ストーリー…………60点
ゲーム性……………10点

絵が汚いの一言に尽きる。絵の表示部分を隠してプレイすればかなり高得点かも。乳首立ちのためお色気は（あまりつけたくないが）唯一の高得点だ。

がんばりましょう

今こそファミコンディスクシステム

FAMILY COMPUTER DISK SYSTEM

タイトー初期の名作パズルアクション

バブルボブル

見た目のかわいさ&単純なゲーム内容が人気の秘密!

タイトーの代表作はシンプルな内容

いまや、タイトーのマスコット的キャラクターであるバブルンが主人公のパズルアクションゲーム。

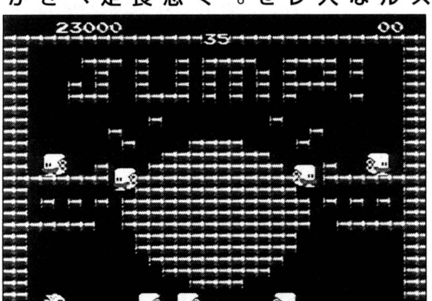
「バブルボブル」は、主人公を操作して画面上に出現する敵キャラをすべて倒すと面クリアとなり、次の面へと進むことができる面クリア型のゲームだ。攻撃方法は、主人公が放つアワのみ。しかし、たかがアワと侮るなかれ。これを敵にぶつけると、敵はアワの中に閉じ込められてしまう。その状態で接触すると弾き飛ばすことができ、敵をアイテムにしてしまえるのだ。このアイテムを取ると、得点になったりプレイヤーに有利な効果が得られたりする。手に入るアイテムや、スペシャルバブルという特別な効果のあるアワを駆使して、全100面をクリアしていくのだ。

昔のゲームということもあり、画面構成やゲームシステムはとてもシンプル。それに加えて、見た目のカワイさが当時のユーザーたちに受けたのだろう。

明るい見た目にシビアさが潜む

アワで敵を倒し、アイテムをとる。これだけの作業で進んでいく単純明解なゲームではあるが、面が進んでいくにつれて、パズル性が強くなり難易度が上がってくる。画面上下のループを使った移動や、敵キャラを倒す順番、スペシャルバブルを使った入れない場所への出入りなどが、プレイヤーを悩ませてくれるのだ。面が進んでいくと、それだけ思考する時間が長くなるが、一定時間を過ぎると、倒すことのできないゴーストが登場する。同時にバックに流れる音楽も早いテンポのものになり、プレイヤーをあせらせる。

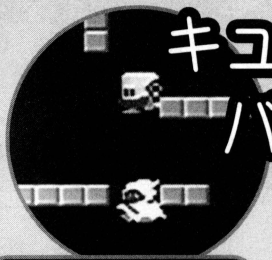
敵を全滅させた時点でも、一定時間で強制的に次



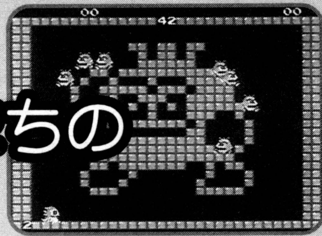
「ジャンプ!」と言われても普通にジャンプしたのでは上まで登れない。泡の上に乗っていくのだ。



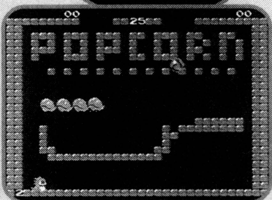
キュートなバブルンたちの世界



このキャラは「ちゃっくんぽっぷ」にもいたような。



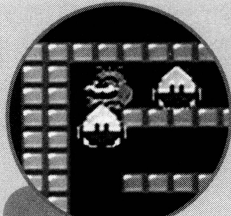
敵キャラと同じ形をした面もある。



フライパンの形をした面。ホントにポップコーンのように跳ね回るはめになる。



飛び跳ねたり空中を落下してきたり。結構多彩な敵キャラ。



こんなところにインベーダーが！

の面へと進んでしまうので、あまり長時間アイテムを残しておくと取り逃してしまうのだ。早く取りたいのだけど主人公キャラの動きはとてもスローモー。この、早く早く、という緊張感がけっこう楽しいのだ。

見た目には、プレイヤーキャラを始めとして、敵キャラにいたるまでが、とてもカワイイ、そしてアワで画面がいっぱいになるところなどは、メルヘンチックな雰囲気。画面構成も、足場がいろいろなキャラクターの形になっていたりして楽しませてくれる。ギスギスしたところがないのが、このゲームの良さといえるだろう。

「自分で考えられる」ことへの好感

ゲームがある程度進んで行き詰まってしまった場合、現在だと攻略本や専門誌の記事なしでは先へ進めない、というパターンが多い。

これは、複雑になったゲーム内容やコントローラの操作ボタンの増加などが重なった結果ではないか？ しかしこのゲームでは、行き詰まったった場合、キャラを画面内でうろちょろさせているうちに、その解決方法を見つけることができる。10年も前のゲームということもあり、簡単な操作法やキャラクターのできるアクションが少ないということで、何とかなってしまう。『あっ、こんなこともできるんだ』という発見はすごく嬉しいものだ。このゲームに限らず、昔のゲームではこういうパターンがけっこう多く、その分、自分で解いたという満足感がとても大きかった。これは、攻略本を見て解いたときには味わえない感動だと思うし、それだけ心に残っていくだろう。

よく、昔のゲームは味わいがあったし、印象に残るものが多いという話を聞く。それは、こういう見えない部分での要因が大きいのではないだろうか。昔のゲームをプレイするときは、攻略本の類は一切見ないでプレイすることを勧めたい。

以前プレイしたことのあるゲームなら記憶を辿りながら、初めてプレイするゲームなら自分の知恵を絞って、ゲームを進めていくのだ。昔のゲームはシンプルすぎてつまらない、と思っていても意外に苦戦してハマってしまう、ということがある。かくいう筆者も本誌に記事を書くようになって何度昔のゲームにハマり直したことか。

こんなゲームの楽しみ方があってもいいのでは？ と思わせる1本だ。

バブルボブル

発売日：'87年10月30日

メーカー：タイトー

機種：ＦＣディスクシステム

ジャンル：アクション

任天堂のB級アクションは超辛口！

パルテナの鏡～光神話～

「ゼルダの伝説」に続くRPG風アクションの出来具合は？

激ムズの難易度は、遊び手を選ぶ

プレイヤーが操作するのは主人公であるピットくん。メデューサに捕らわれた女神パルテナを助けるべく冒険に出発するのだ。ステージは縦と横のスクロールが混ざった構成になっていて、途中に出現するザコ敵を唯一の武器である弓矢を使って倒しながら進んでいく。

ザコ敵を倒すとハートマークが出現、このハートはお金の役割をし、ステージのあちこちにある洞窟内のショップで買い物をするときに必要になるというわけだ。ステージにはショップ以外にも洞窟があり、そこにいるボス敵を倒すとそのステージをクリアしたことになる。



下の足場が画面から消えてしまったら、そこに落ちると死んでしまう。狭くても温情はないのだ。

このゲームの特徴は、なんといっても難易度の高さだろう。まず、縦スクロールのステージ（最初のステージからいきなり縦スクロールなのだ！）では、スクロールして足場が見えなくなった部分に落ちてしまうとゲームオーバー。それなのに、足場が氷でできていて滑る部分や、ほとんどピットくんの幅しかないような足場を、ジャンプしなければならないところが多々ある。慎重に進んでいきたいのだが、その間にザコ敵が容赦なく攻撃してくる。

特に序盤では、ヒットポイントがわずかしかないために、足場にばかり気を取られているとザコにやられてジ・エンドになりやすい。このために、スコアによってレベルアップする要素を利用して、最初はザコ敵を倒しまくって進む必要がある。そしてなによりやっかいなのが、ステージ1や2に登場する死神だ。コイツはピットくんを見つけるとギャーギャ騒ぎ出し、

パルテナの鏡 笑いのツボ

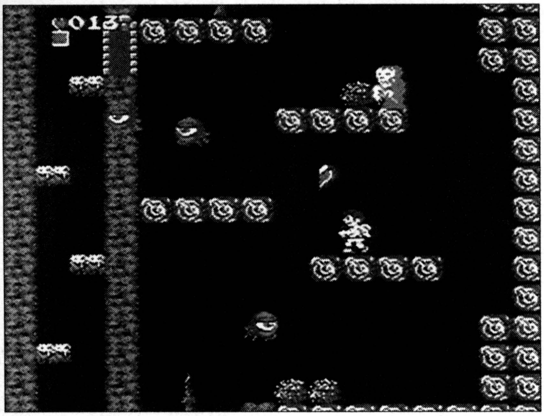
その1 ヤラレチャッタ

特にコミカルな部分を強調する必要のないこのゲームで、ゲームオーバーになったときに流れる音楽と、“ヤラレチャッタ”というメッセージは一体何ナノだろう？

この二つを見聞きすると、えらくバカにされているような気分になる。アッタマきた！と何度もプレイしている筆者は、任天堂の思うつぼ（しかも10年前の）にハマッているのだろう…。



子死神の大軍を呼び寄せる。こうなると手がつけられなくなるので、死神が後ろを向いている間に倒すか、先へと進んでいくしかないのだ。
ちょっとしたミスが命取りになる部分が多く、かなりの難易度を持つこのゲームは遊び手を選ぶといえるだろう。


上で鎌を持っているのが死神。コイツに見つからないように進んでいこう。

ヤラレちゃってても自分が悪い!

ボタンと十字キーによるジャンプや、上にも射てる弓矢をうまく使って進んでいかなければならないが、幸いにしてコントローラのレスポンスはとても良い。ゲームオーバーになってしまうのは、ほとんどが自分の操作ミスといえるだろう。
コンティニューは何度でもできるのだが、ステージ内の各エリアを通過した時点じゃないとステージ最初からになってしまい、何度も何度も同じ場所をプレイしなければならないところは、ライトなユーザーではイヤになって投げ出してしまう可能性が高い。
それに加えて各ステージの構成が似たような作りになっているので、展開が単調であることも事実だ。昔のゲームの良いところ、悪いところを合わせ持った代表的なタイトルといえそうなこのゲームを楽しむためには、ある程度の忍耐力が必要だろう。
RPG風のアクションゲームがまだあまり認知されていなかった当時に、この難易度はちょっとキビしかったような気がする。
任天堂のソフトに限らず、この手のB級ゲームには意外に(失礼!)面白いソフトが多い。中古ソフトを遊ぶ利点としては、発売時には気にも留めなかったこういうソフトを発見して、プレイすることではないだろうか?

B級ゲームゆえの自由奔放な内容

思えば、任天堂のB級路線タイトルはこのソフトから始まった、といえるかもしれない。マリオやゼルダなどの看板タイトルに隠れてひっそりと(?)発売されていくこれらのソフトは、"任天堂にしては"という前置きをつけられながら、あまり評価されないものが多いといえる。だが、決して完成度が低いわけではない。そしてなによりも、よりわかりやすい作風が求められる大作ソフトでは、そうそう見られないようなバカバカしさが特徴だ。このゲームでいえば、前述した死神(難易度を上げている要因ではあるがゲームの雰囲気とはかけ離れている)やいきなり出てくる温泉など、必要だからというよりは、面白いから入れちゃえ!的な部分があって楽しい。ゲーム全体から醸し出されるお遊び感覚がちょっといいソフトだ。

パルテナの鏡 笑いのツボ

その2 2コンにさけぶ

ショップで売っているアイテムは、値段の高いものが多い。そんなときに使えるウラ技があるのだ。
コントローラⅡのAボタンを押したまま、マイクにむかって思いっきり叫ぶのだ。するとピットくんのレベルに応じてアイテムの値段を下げてくれる。こんなバカバカしいウラ技ができるか! と怒りながら、周りに誰もいないことを確認している自分が、とても悲しい…。

パルテナの鏡

発売日:'86年12月19日
メーカー:任天堂
機種:FCディスクシステム
ジャンル:アクション

マグナブラバン



自分たちのRPG制作スキルレベルは、主人公と同じレベル1でした

独特なキャラクターで本誌読者に人気の作品。その誕生秘話とは？

工場が火事になった作品も

編集部（以下、編）：最初にお二人の簡単なプロフィールを教えていただきたいのですが。

高山さん（以下、高）：僕は映画の造形物に入れる仕掛け作りや、エレメカ（★）の試作設計をやっていたんです。その設計でゲーム制作会社のレナールさんに出入りしていた時に、「マグナブラバン」のシナリオを書きました。ちょうど、テレビ番組で脚本家としてデビューした直後くらいでした。

編：かなり多彩な経歴ですね。

高：ええ、多いんですが、これっていうのがなくて（笑）。試作に関わったエレメカって、大抵商品化されてません（笑）。工場が火事になって出なかったのもありますよ。買った資材が全部一緒に焼けちゃったんですが、その工場が火災保険に入っていなかったとかで、結局世に出なかったんですね。脚本の方は、友人の川崎ヒロユキという脚本家との縁で、なんとなく脚本を書くようになって。

編：なるほど。でも、ゲームを作りたい若い人から見たら、羨ましいような経歴かもしれませんね。

ーリーを入れてくれ、と。

高：でも、この種の職業ってなんとなく始めた方って意外と多いみたいですよ。

杉浦さん（以下、杉）：僕も、ゲーム業界に就職しようと思っていたというより、なんとなくですね。当時、「源平討魔伝」というゲームを作ったチームが、専門学校に求人票を貼っていたんですよ。「絵で食えたらなあ」と思っていた時に、それを見つけて。でも皆、「源平討魔伝と関係あるのかなあ」なんて言いながら遠巻きに見てるだけで、誰も行かないんです。じゃあ僕が、と行ってみたら採用されて。そこで、アーケードゲームに関係することになって、「ベラボーマン」で敵キャラの動画を描きました。その後は、ベーマガで、怪獣図鑑とかいう怪獣の解剖図を急に描かされたり。そのチームが解散になってからは、レナールに行ってしばらくFCとかGBのソフトばかり手がけました。そのうち自社でRPGを出そうとなった時に、高山さんが偶然通りかかったというわけです。

編：それでお二人が出会ったわけですね。

タイトルは「マグナぶらぶら」!?

編：このソフトは、どういった経緯で企画されたのでしょうか。

杉：最初は、以前作った「ナイトクエスト」の続編を作ろうという企画だったんです。ところが、RPGにしてスケールを膨らまそうとするうちに、GBのはずが、FCになりSFCにな

★エレメカ…ゲームセンターにある、ディスプレイのないゲームのこと。「もぐらたたき」のようなものを想像してもらえるとそれが近い。

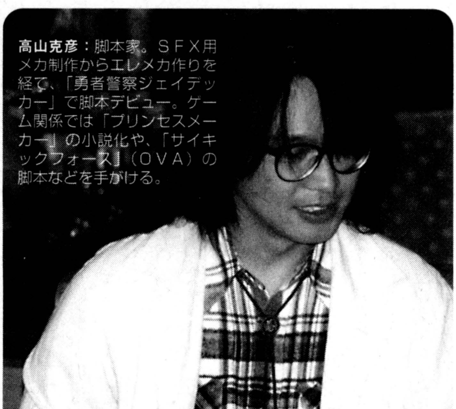
り。さすがに私も慌てました。絵を描いている途中で、どんどん色数が増えていくんですから。
高：その頃ですね、僕に仕事が振られたのは。マップとキャラはできているから、ストーリーを入れてくれという段階でした。キノコの国があって氷の国があって、キャラはこの8人、全部できているからこれにシナリオを嵌めてくれと（笑）。
編：つまり、用意されていた絵が、全部入るようなシナリオを考えてくれと？
高：という無茶な話を（笑）、でもゲーム業界はほとんどそうだからと言われたんです。
編：本当なんですか？
高：その時僕は家庭用ゲームソフトの制作現場は知らなかったから…。
杉：まあ、絵の方が先行するというのは嘘ではないです。でも、絵からシナリオをこじつけるのは無理がありますね。
高：僕のところには、ドット絵まであがっているからこれ使ってね、という注文で来たんです（笑）。
杉：ところがそのころ僕は、キャラクター全部書き直しと上から言われていたんですよ。
編：お二人の間の情報が、うまく伝わっていない。
高：上の方は伝えるつもりもなかったんでしょうね（笑）。完成を焦ってたみたいだから。
杉：その後、二人の間で直接接触ができて、やりたいこと、できることが双方混ざり合ってきた。
高：初めてＲＰＧを作るということで、作業量全体が上の人にも見えなかったんですね。
編：で、「マグナブラバン」というタイトルが出てくるのは？
高：これは最後。発売直前ですね。
杉：発売直前までこういうタイトルになるのは誰も知らなかった。
編：それまではなんと呼んでいたんですか？
高：シナリオ上、タイトルがないと困るので、仮に「ブレイブオーバードライブ」というタイトルだったんですよ。取りあえず付けとこうかな、と（笑）。いつのまにか発売もタイトルも決まったから、…なんだっけ、マグナぶらぶら、マグマ!?（笑）。誰も覚えてくれないよ〜って。

マップとキャラはできているから、スト

杉：わかんないよって（笑）。

鼻に水晶がささったドラゴン

編：今日は、プリントアウトしたシナリオを持ってきていただいたわけですが…。かなり厚いですね。3、4センチはありますか。
高：シナリオの書き方も、ほかのところとは違うようなんですよ。最後に記号が出てるでしょう。それ、改行コードなんです。
杉：ここで折り返して、ここでカーソルがピコピコしますという、ウインドウの設定までがシナリオライターの仕事になってる。普通それは入らないと思うんですが。
編：でも時々、テキストが読みにくいゲームってありますよね。
高：ＲＰＧって夜中眠くなって、頭ぐらんぐらんになってやるゲームじゃないですか（笑）。読みにくいと困りますよね。まあどこまで誰がやるかというのは、会社によって違うと思うけれど、知らないウチに表示制御の仕事まで振られてたワケです（笑）。
編：編集部では、「マグナブラバン」を小市民的なノリのゲームだと感じたのですが。このような方向性をお考えになったのは、高山さんですか？
高：書いてるうちにそうなったんです。最初に杉浦さんから貰ったデザインがかわいらしかったし、あまりマニアックな設定


高山克彦：脚本家。ＳＦＸ用メカ制作からエレメカ作りを経て、「勇者警察ジェイデッカー」で脚本デビュー。ゲーム関係では「プリンセスメーカー」の小説化や、「サイキックフォース」（ＯＶＡ）の脚本などを手がける。

は避けてくれ、と言われていましたし…。大上段に構えても大作と比べれば見劣りするので、戦略的撤退、現状できる範囲で面白いものを、ということです(笑)。あの、RPGって、何で勇者の血を引くものがレベル1なんだ? ってありますよね。だったら初めから弱いキャラで行きましょうよと。

編:よくありますよね。なんとかの騎士とかいって、レベル1。

高:レベル1からのスタートで身近なキャラということになった時、日常から入って日常で終われたらなぁ、と思ったんです。



杉浦俊朗:グラフィッカー。ナムコでのアルバイト時代に「ベラボーマン」などの制作に関わり、その後「マグナブラバン」を制作した(株)レナールへ。インタビュー当時はフリー。

自分と自分の好きな人が幸せならばそれでいい、世界平和は置いておく。だからプレイヤーが身構えてしまうような大袈裟な設定は捨てて、全部既製のRPGのパロディーっぽくしたんです。伝説の勇者は主役でなくて横に入れちゃう(笑)。

杉:自分たちの周りがちょっと幸せならいいというテーマがつらぬかれているので、小市民的と称されるのは嬉しい気もしますね。

編:その方向性に、反対意見とかはありませんでしたか?

高:脚本を持っていったら、そのまま通ってしまった。

杉:制限があるとしたらプログラムの技術ですね。これはウチの技術じゃ表現できないよというのは、仕方なく削りました。

高:例えばドラゴンは、ゲーム中と最初に考えていたのは違うんですよね。ゲームでは、石像の両眼に入れて封印するはずのクリスタルを落として割ったでしょう。本当はクリスタルを二つ持って両方の目に入れるはずだったんですよ。カンカンと入れて封印したはずなのに、ドラゴンが復活するんです。よく見ると、眼だと思ったのは鼻の穴だった(笑)。鼻に水晶刺さったドラゴンとみんなで死にそうになりながら戦って、なんかシリアスなのかマヌケなのか…ってシチュエーションもあったんです。

計算したものじゃないんです。

杉:シナリオでせっかくそういう風に面白くしてるんだから、こっちも、それに応えて色々この人たちに演技させてあげたくなりますよね。「マグナブラバン」の制作中に思ったのは、作っている自分たちがあのキャラクターと同じだなあ、ということですね。

高:何気なく始めたらのっぴきならなくなった。僕たちのスキルレベルが、RPGを作ると言うことに関しては主人公とほとんど同じ。

杉:のた打ち回った結果があれで、計算したものじゃないんです。ただ、対抗意識燃やしたのは絵ですね。「伝説のオウガバトル」…格好いい。これには勝てないが、斜め上から見下ろすゲームとしては戦わなければならない(笑)。「ブレスオブファイヤー」…また斜め上からのゲームが出た。負けた後でも戦わなければならない(笑)。

左から右への戦闘が正しい!

高:「マグナブラバン」はシステム的には問題もあるけれどビジュアルとして正しい部分もあるんです。従来のRPGは右から左に戦いますが、これは左から右でしょう。本当はこれでなくてはいけないんですよ。

編:いけないんですか?

高:格闘物もSTGも1プレーヤーは左から右。それにテキストが横文字で表示されるでしょう。だから視線移動は左から右に揃えた方がいいんです。けれど「FF」が右から左にしたもので、みんな倣ってしまった。僕は映像関係の現場にいたせいもあって、あれは非常に妙だと感じましたね。

編:「FF」タイプだと、自分が右にいて文字は左から読むけど、魔法は右から飛ぶみたいな。

高:逆なんですよ、視線移動が。

映像屋さんの方では初歩の知識みたいなんですけど。

編：初めて気づきました。

高：あのビジュアルはいいよね、とプログラマーに言ったら「ほかと一緒じゃつまらないから、逆にしてみたかったんだよ」って（笑）。

杉：それ言われてがっかり（笑）。

続編の話は3DOで…

編：「マグナブラバン」は読者さんの反響が非常に多くて。お気に入りの台詞として、「スケルトンていいよね。ファイヤーでよく燃えるから」というのが挙がっていましたが。

杉：あの台詞を書かれたために、よく燃えるように設定したんですよ。急に、火に弱いモンスターを作らなくっちゃ、と。

編：発売後数年経ってから反響がある事については、どのようにお考えですか。

高：当時だったらレナールの人もボーナスでも出たかもしれないけど（笑）。出た段階で売れることは諦めてたソフトですからね。

杉：でも、発売されないことが一番悔しいですから。

高：メーカー側からの宣伝が何もないにも関わらず、今反響があるというのは純粋に中身に評価が頂けたんだなあ、と。中古という枠には、「バンゲリングベイ」とかから、「FF6」まで入るんでしょう？ そこには、あらゆる『リアルタイムでないソフト』が入るんですよね。その中での「マグナブラバン」の評価ですから、それは嬉しいです。でも逆に、どこそこの時代に作られたものだから、と評価が甘くなる部分もありますよね。「マグナブラバン、あの頃でこれくらいできてるのは凄いよね」…いや本当は君が思っている時代より後でこの程度なんだよ、みたいな（笑）。でも本当に内容だけで評価頂けたのなら嬉しいです。逆に言えば、何か惹かれる物がなければこういう物には絶対に手は出さないから。

杉：わざわざ、SFCのソフト買ってくることって、今あんまりなくなってきてるでしょう。

高：時期的にもったいないというのはあるけど、当時もう少し

のたうち回った結果があれで、

売れていれば「2」の話も…。でも一瞬ありましたよね。3DO用「マグナブラバン2」という話が。

杉：あ、それ知らない。僕のところに来る前に消えた話だ。

高：せっかくの続編の話なのに、どうしてそういうハードで、になるんだろうねぇ（笑）。でも、「マグナブラバン」って、これだけ紆余曲折してきた異色のソフトでしょう。今になっての反響って、ものすごくこのソフトらしいような気がしますよ。

編：それでは本誌の読者さんと、これから「マグナブラバン」をプレイしてみようという人に向けて、何かお願いします。

高：期待せずにやったら面白いと思うし、やってくれた人にはありがとうと言うしかない。気張らずにあっさり、ほかのゲームで疲れた暇つぶしとかでやってください。期待しすぎないで（笑）。

杉：主人公の設定も最初は14歳で。今だったら「エヴァンゲリオン？」って言われそうだけど…。だんだん子供っぽくなってしまったけれど、子供と大人の境界にいる主人公を楽しんでもらえれば。

編：本日はどうもありがとうございました。

プレゼント



高山さんの著作「プリンセスメーカー」の小説２冊を、セットにして１名様にプレゼント！　高山さんのサイン入りです。

「プリメ」は有名な育成ＳＬＧなので、知っている人も多いと思うけど、実はこの小説の中では、「マグナブラバン」に出てきたアイテムや設定が登場するのだ。ここはぜひとも「マグナブラバン」経験者に応募してほしいところ。詳しい応募方法は128ページを見てね。

制作者INTERVIEW PART3
グランヒストリア



RPGが小説を超えるためには、斬新な話が必要だと思うんですよ

練りこまれたストーリーの裏に隠された謎。その真実が今明らかに!?

すべては「ノイギーア」から始まった

編集部（以下編）：「グランヒストリア」（以下、グラン）の企画ができるまでの経緯などをお聞かせいただけますか?

南原（以下南）：もともとは、會川さんに「ノイギーア」（SFC）のストーリーをお願いしたところから始まるんです。ですが、あれはA・RPGなので、話の細かい部分が表現できなくて…。それで、私がウルフチームからバンプレストの子会社であるザムスに移る少し前に、「ライブ」という年表を使った歴史SLG—これが「グラン」の原形です—ができないか、という話になりました。スタートしたのは、会社を移ってすぐですね。

編：では最初は、「ノイギーア」の関係から出てきたんですね。會川さんは、ゲーム関係というと他にはどのようなものを?

會川（以下會）：「ノイギーア」と「グラン」と…。遥か昔にエニックスの「アンジェラス」とか。3、4本ですね。アニメの脚本が主なので。

編：実際に「グラン」の制作が動き出したのは、いつ頃なんでしょうか。

會：92年頃だと思いますよ。ゲームが出るまでに、間違いなく3年はかかってますから。あの頃南原さんには、お話作りを共同でやろうということで呼ばれたんです。

たい方が良かったかな。

當時バンダイさんは、あちこちの子会社に企画出させて、バンダイ、バンプレスト名義で色々なゲームを発売していたんです。だから、私みたいな外部の人間が入ってもやれたんでしょうね。

南：最初に會川さんありき、で動かした企画なんですよ。一人の作家が打ち出した世界観で物語を語るゲームの方が、プレイして面白いんじゃないかと。だから打合せの時から、會川さんの作品を作りましょうということでした。

會：で、やってみると結果的に長くかかったんだよね。これが。

南：色々と大変だったんですよ。わりと特殊な世界観もってる作品なので、キャラデザインをどうするかとかも…。難しいと思っていたんですが、福地仁さんに依頼したイメージボードを見て、キャラもメカも美術も、この人のセンスで行こうと決まりました。

編：では、あのアジアや中東風のイメージは、福地さんの方で考えられたものなんですか?

會：とりあえず、西洋風の世界じゃないことは決まっていました。武器に銃なんかがあってもいいんじゃないのか、とか。

南：ゲームのバランスで、結果的に銃も魔法もありますけどね。ところで、今にして思うとあのゲーム、戦闘がなかったほうが良かったんじゃないですかね。

會：そうだね、ちょっと戦闘の頻

度は高いからね。
南：しかも、プレイヤーは主人公一人の場合が多いですから。
會：それに逃げても成長しますし。それで、戦闘がなくてもあのゲームは成立するんだけど、逆にRPGは、戦闘自体を楽しめるようにしないといけないとも思いますね。最近多いSLG…「タクティクスオウガ」なんかのシステムの方が良かったかなとも思います。ただ、当時そのノウハウが全くなかったもので。
南：「グラン」も最初の企画では、戦略SLGで歴史を変える…、要するに主人公が世界のあちこちに行って、日数がかかってたらダメとか、同時に三つも四つも発生した事件の、どれを解決するかで分岐が決まるとかいう内容だったんです。
編：その分岐は、実際の「グラン」にもありますよね。
會：分岐によって変わる年表は、三つ用意してあるんです。最初の年表と、だめになる年表と、正しく直る年表。分岐をする度に、この間を行ったり来たりするわけです。最初は、後半になるにしたがって年表が10本、20本と増えていくのを考えていたんだけど、SFCでは、そういった複雑なものは技術的に難しいので避けました。当初年表は50年って話でしたけれど、制作に入ったら20年しか無理だなという感じでしたね。

完成が先か、会社が潰れるのが先か

南：會川さんが、最初からこれは絶対やりたいと言ってたのは、ルウって女の子のこと（★）。主人公がルウを捨てて、数年後に再会してびっくり。
會：どこかの王妃なんだよね。
編：あれは確かに驚きました。
會：20年のスパンを感じるには、そういうことをやらないと。だから、子供が成長するっていうのと、前にふった許婚が別の形で登場するといったので、時間の隔たりを出せると思った。
編：20年といっても最後に飛びますよね。
會：3年くらい飛ぶんですよ。ゲームやるまで知らなかったもの。
南：まあ、色々ありまして。
編：間違えたから飛ばされたのかと、何度もやり直したんですが。
會：無いんです。あの3年（笑）。

戦闘はSLG…「タクティクスオウガ」み

編：なかったんですか（笑）。
南：話は変わりますが、その頃開発している現場の会社が、明日にもつぶれるかもしれない状態でして。もう、最後の2、3ヵ月は給料も出てなかったとか。それを私は聞いて、当時真っ青！ 社員にいくら必要なのか一人ずつ聞いて給料をこちらで立て替えたり（涙）、毎日カップラーメンやお米を運んでたりしてました。完成するまで逃げないでくれと願いながら（笑）
會：いい会社だったんだけどねえ。…場所は（笑）。

某大作ソフトの作曲者が内職

南：成功でも失敗でもあるんですけれども、「グラン」はキャラが大きいじゃないですか。「問題ありませんか」と現場の企画マンに確認したら、「大丈夫です」と。でも実際は問題だらけなんですよ（笑）。案の定、一画面に出せるキャラの数が減ってしまって。
會：あの時期のSFCで、キャラが並んだ段階でスクロール遅くなるの「グラン」だけだよね（笑）。
南：びびりましたよ。キャラの大きさはいまさら変えられないし。城の周りに軍隊を出したくて、出せるだけ出してみたこともあるんです。だけど、結局四人くらいだったかなあ、これじゃやらないほうがいいって。四人ですよ、四人（笑）。四人じゃ軍隊って感じじゃないですよねぇ。
編：それは、わびしいですね。
南：それから、同じ歴史を扱ったゲームとして、「ロマサガ2」と



會川昇：脚本家。17歳でデビュー後、数多くのTVアニメ、OVAを手がける。最近では「機動戦艦ナデシコ」がヒットした。

★ルウ…本当は、許婚のトールは死んでいて主人公が乗り移っている、などということを知らない彼女は、トールにふられたと思ってる。その後、主人公の盟友でもあるガイナスターに見初められ、ガラマニア王妃となった彼女と再会する。


南原順：「グランヒストリア」のプロデューサー。他には「あさめしまえにゃんこ」など。現在はゲーム企画会社P-sessionを設立。他に小説家としても活躍中。

比較されることは多いんです。でも、持ち味は違うんだから個性を見せなくちゃいけない。そういう意味では、工夫したと思うんですよ。背景を油絵っぽくしたり。

會：戦闘シーンの背景は、よくできてましたよね。

南：グラフィッカーはよくやってくれて。声を大にして言いたいのは、あの会社にいたスタッフたちは、この当時でセンス的に5本の指に入るんじゃないかと。今でもどこかでいい仕事してると思います。あと、本当はキャラの成長に合わせてグラフィックを変えたかったんです。でも、もう余裕はありませんといわれて。

會：音楽データが大きくて、あれでだいぶ使っているからね。

南：ちなみに、「グラン」の音楽は、某社の大作ソフトとかやってる人が作曲したんですよ。名前言うと、ああ、というくらいメジャーなゲーム作ってる人で、その人に内職で作ってもらったんです。今だから言えるけど（笑）。

會：しっかりしたものだよね。東南アジア系の音楽にこだわって。

南：まあ、異世界ですからね。曲の指定は私と一緒にプロデュースしてたバンプレストの田中さんが、輸入CDを持ってきて、それを聞きながら曲のイメージを作曲家の人に伝えたんです。

編：音楽は世界観に合っていて、かなりいい感じでしたね。

會：「グラン」での一番の反省は、後一年待ってればPSで出せたかもしれないということかな。

南：SFCでこちらが考えていたことを実現させるのは、無理だったんですよ。PSだったら、年表の部分の表現とかもっと色々できましたよね。

もっと色々できたでしょうね。

會：「グラン」は、当時の雑誌ではシステムが大きく取り上げられたけど、それより私が目指していたのは、「ヘラクレスの栄光Ⅲ」みたいな、お話そのものに仕掛けがあるRPGだった。RPGが小説を越えられるのは、自分が参加してお話を作っていく部分があるからでしょう。それを体験させるためには、お話そのものが斬新でなくてはならない。「グラン」は綺麗にそれがまとまっていると思っています。

南：発売時のアンケート葉書を見ても、戦闘に関しては賛否両論。ストーリーに関しては評価の高いものが多かったですね。あと、これを面白いと言ってくれる人って、業界の人が多かったですよね。半分は社交辞令でしょうけど、「これの『2』作らないんですか、僕やりたいです」って言われるんです。今でも。

會：そうなんですか。

南：それで喜んでると、「年表のところについては、僕はもっと分岐を作るべきじゃないかと思うんです」、とか言われて、何て答えていいのか困ってしまう（笑）。

マルチエンディングは必要か!?

編：ゲームの脚本と、TVなどの脚本では、何か書き方の違いはありますか？

會：アニメとゲームの脚本は似ていないと思います。ゲームは3、4本やってるんですが、みんな私がTVなどの脚本を主にやっているのがわかってるんで、話だけくれれば良いと言うんです。だけど、書き始めると、フラグ立てや分岐の問題を気にしてしまうんですよね。実際には僕があらすじ書いて、それをゲーム専門のライターさんが書き直してくれる事の方が多いんです。「グラン」もそういう風にやっていますけど、それではゲームのシナリオ書いたと言えないんだろうなって気がしますよ。

編：アニメでは分岐がありませんからね。

會：でも、ゲームのストーリーも一直線でいいんだってことが、最近再認識されていると思いますよ。お客さんの生活サイクルも速くなって、マルチエンディングはそんなに歓迎されてないような気がしますね。何度も同じゲームや

ったりしないわけだから。

南：ゲームをやった時に見たいのは、ベストエンディングですからねぇ。

會：ただ、「グラン」にマルチエンディングは、絶対必要だったと今でも思ってます。それもただのマルチじゃなくて、ちゃんと意味を持ったものにしたいと当時も思ってましたね。

今明かされる「グラン」の謎

編：それでは、ゲーム中に少々疑問に思ったところをお聞きしたいのですが。主人公は結局何者なんでしょうか？

南：種明かしをすると身も蓋もなくなってしまうんですが。ブラウン管の中にもう一つの世界があって、自分がブラウン管の中の世界に介入して、歴史を変えることができるのかというのが、一つのテーマだったんですよ。

編：なるほど。

南：スタッフになかなか理解してもらえませんでした。実際ゲームのシナリオに起こすライターさんに、そのニュアンスが伝わらなくて。ゲーム用のシナリオを見たら、いきなり主人公は、勇者の血を引く男になっていて、ガイナスターは宿命を背負ってて、俺とおまえは、世界をうんぬんする選ばれた男みたいになっていて、俺と手を握ろうぜ、になってました（笑）。

會：それを見て驚いたんだよね。

南：もうぶち切れちゃって。なんじゃこれはって。でも今にして思うと、それの方がわかりやすかったのかな。…絶対嫌だけど（笑）。

編：最初に一度だけ「時渡のみづち」の手で時を戻されますよね。そして後半で自分がみづちになる…。最初に戻してくれたのは自分なんですか。

南：そうそう。

會：自分自身が時渡りのみづちになって、世界を回ってあそこのシーンに立ち会うというのは考えてまして。あれはよくできてましたよ、時間も容量もない中で作らせて。プログラマーの方には、申し訳ないんだけれどさんざん直していただいたんです。

南：あれはもう、プログラマーの技術力ですね。すごい技術ある人でしたから。

編：最後になりますが、本誌の読者の方に向けてお願いします。

PSだったら年表とかの表現も

南：中古で1980円でしたら、本当に楽しめますよ。

編：それは確かにお墨付きです。

南：系統的に言うと、作家性を前面に押し出して作ったゲームの最初の部類に入る作品ですね。その意味で、2000円出して一冊の本を買ったつもりで遊べば、本よりも楽しめると言っておきます。買うなら今のうちかも。ユーゲーさんのおかげで、最近プレミアついてきたみたいだし。

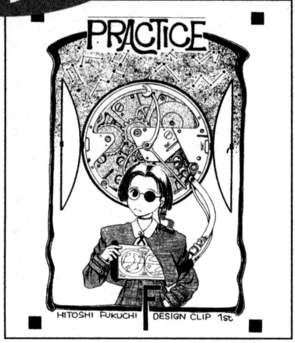
會：ユーズド・ゲームズさんで、当時評価してもらえなかった部分を今になって評価してもらえたのは嬉しかったです。

南：当時ストーリーを見てくれた雑誌はあまりないんじゃないかな。

會：記事で、ここが良いと言ってくれた部分。そこがまさにやりたかったゲームだったんですよ。最終的には、ユーザーに選択が委ねられているとか、歴史の可変的な部分であるとかの、ゲームとして面白いであろう要素をまとめあげきれてない。僕はゲーム作りに関しては素人だったから、ゲームとしての面白さを、どこかで犠牲にしちゃったところはありますよね。だから、犠牲にした分、ストーリーが評価されるのはすごく嬉しいです。

編：本日は、どうもありがとうございました。

プレゼント



南原さんから読者さんに、と頂いたのは、「グラン」制作中の93年に発売された同人誌「PRACTICE」。福地仁さんの対談や、「グラン」のイメージボード、キャラクターデザインなどが収められている貴重品だ（この一部は攻略本にも掲載されている）。會川さんや南原さんのコメントも入っているので、ぜひ「グラン」ファンの方々に読んで欲しい。こちらは2名様。応募方法は128ページにあるよ。

サイバーパンク・アドベンチャーの傑作！

懐ゲーキャラ名鑑

VOL 3

スナッチャー
～ギリアン他の方々～

PC-SCD

絵と文
天辰睦紀

疑念

人の心の中の不安につけ込み人間社会に侵略を開始した謎の存在"スナッチャー"。 サイバーパンク・アドベンチャー・ゲーム『スナッチャー』は近未来世界ネオコウベ・シティを舞台にした、推理・サスペンス・ホラー・お色気・ズッコケ、更に社会派でキャラクターもの、と言った具合に盛り沢山な内容…ですが盛り沢山ゆえにか少々散漫。ところがドッコイとんでもなく放っとけない強いインパクトで魅きつけられる大好きなゲームの1つです！ 画面中の小道具の一つ一つや細かな設定から伝わる"説得力パワー"と魅力的なキャラクター達に引っぱられて、気付けばネオコウベ・シティでギリアンやランダム、そしてスナッチャーどもを追いかけて、えも言われぬ心地良さにドップリとつかり込んでいるのです。

各ゲーム機に移植される度に、手を加えられ続けて来たこの『"永遠の未完成"として完成された作品』とは、将来、新世代ゲーム機が出現した時、また新たな『スナッチャー』として数度目の再会をするのかもしれない…そう考えてワクワクする自分はすでに間違いなく『スナッチャー』にスナッチされているのでしょうか?!

そして心にランダム・ハジルのあの言葉が響くのです。

俺はあんたをスナッチする事で自分を取り戻すんだ。



天辰睦紀（あまたつ・むつき）：東京生まれ、神奈川育ち。m・c・A・Tファンクラブ会員。ゲーム関連誌やアンソロジーなどに漫画やイラストを描いている。タイトーZUNTATAライブで夏を締めくくり、現在は『Gダライアス』で2ndZONEのボスの倒せぬヘッポコ・シルバーホーク乗り。


2042年
バイオハザードが
ネオコウベを蝕む。
小島秀夫・監督作品
ギリアン・シード　メタルギア
ランダム・ハジル　ジェミー・シード　ハリー・ベンソン　ミカ・スレイトン　ナポレオン
コナミ株式会社提供
サイバーパンク・アドベンチャー
SNATCHER
PC-88、MSX、PCエンジン・CD-ROM、サターン、プレイステーションで絶賛上映中
OLEEN

あなた訪ねて三千里

あの人に会いたい!

「あの○○を作ったのは誰だろう? せめてお名前だけでも…」という、ユーザーの素朴な疑問にお答えするために登場した新企画、「あの人に会いたい!」。その第1回は任天堂が誇る名作RPG、「リンクの冒険」で出てきた「アア、イキカエル」の台詞を作った方だ!

アダルトなリンクの謎

マスコミに登場するゲーム制作者の数はとても少ない。プロデューサーなどのトップの方か、その道でよっぽど有名な人でなければ、名前が載ることはまずない。でも、ゲームは大勢の人間の手で作られているはずだ。ユーザーを感動させる台詞を考えた人、思わず目を見張るようなドット絵世界を築いている人、10年経っても忘れられないメロディーを紡いだ人…。縁側で猫と一緒に番茶をすすりながら、ふと頭を過ぎることがないだろうか?

「ああ、あの人は誰だったんだろう、今は何をしてるんだろう」と。

そんなわけで生まれたのが当コーナー「あの人に会いたい!」。その記念すべき第一回は、「リンクの冒険」。時間的に読者の方からのお便りを待てなかったので、今回は本誌編集部員から出された疑問を取り上げてみた。「リンクの冒険」の中で、主人公・リンクはグラマー(に見えなくもない)なお姉さんに誘われて宿屋に泊まった後、「アア、イキカエル」と言うのだ。この台詞がミョーにアダルトに感じる、と言うのだが…。果たして、この台詞を考えたのは誰なのか? アダルトなリンクの謎とは!?

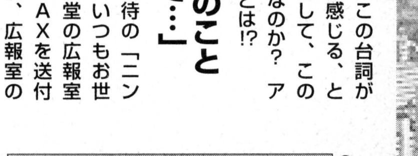
「何分昔のことですので…」

編集部は、本誌期待の「ニンテンドウパワー」でいつもお世話になっている任天堂の広報室に、さっそく質問FAXを送付した。そして数日後、広報室の本郷さんから待望のお電話を頂いたのだ。

「あちこち探しましたが、すぐには見つかりません。私どもではずっとチームを組んで制作するわけではありませんので。それに当時の制作関係者はそれぞれ別の仕事についてしまっていますし…。でも「リンク」のディレクターはつかまったので、そのあたりから関係者に聞いてみたんですが、**誰もそんな昔のことは覚えてない**と首をかしげるばかりで。それにこう言ってはなんですが、あの台詞って**全然アダルトな感じがしない**と思うのですが。ディレクターも、お風呂に入って思わず漏れた一言というか、同じアダルトでも**じじむさい**方かな、と言っていたんです。どうして、こういう風にとられるのか、こちらが逆にお聞きしたいですねえ。」

(任天堂広報室談)

なんて幸先の悪い…。まあ、こちらの穿ちすぎだった、ということか…。第一回から大コケだが、これにメゲずに今後も「あの人」を大募集だ。次回以降を乞うご期待!!



←これがウワサのお姉さん。リンクとの頭身の違いが笑える。

あなたが会いたい人を探します! お便りお待ちしてまーす。

〒104 東京都中央区湊2-4-1 MGビル3F
(株)KTCキルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部「あの人に会いたい!」係



甦れ！
記憶の大地に埋もれたソフトたち

名作!? 迷作!? 略作!?
RPG特集

今、RPGといえば超人気ジャンルの１つだ。それだけに多くのタイトルが発売されていて、「いいかげん食傷気味」「大作RPGだけプレイしていればいいや」という人もいるのではないだろうか？　しかし大量に出ているからこそ、大作とは言えないけれど内容は充分合格ライン、というソフトが数多く存在する。で、そういうたソフトは地下１メートルくらい、ユーザーの記憶の大地に埋もれているはず。本特集では、そんなソフトを掘り起こして紹介しよう!!

荒廃した世界にピカレスクロマンが漂う

ダークキングダム

ピカレスク（悪漢）ＲＰＧと銘うたれた「ダークキングダム」。なんと、主人公は一族の復讐のために悪の軍門に下るという、今までにない設定が斬新だ。読者の一部で話題となっているその悲惨なエンディングを攻略も含めて紹介しよう。



機種：スーパーファミコン
メーカー：日本テレネット
発売日：'94年4月29日

救いようのないエンディングとは？

社風を反映した個性派ＲＰＧ

今回のＲＰＧ特集、まずは、本誌読者八人が強烈に推奨する『ダークキングダム』を紹介しよう。

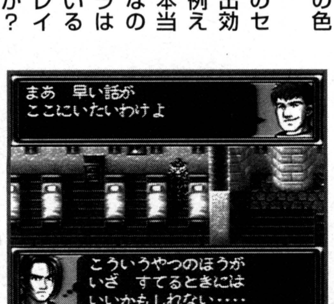
このゲームを発売したのは、詩情豊かなＲＰＧ『天使の詩』から、トンデモＲＰＧ『バベル』まで、幅広い作風のＲＰＧを世に送り出した日本テレネット。本作も、その社風（？）を生かした個性的なゲームに仕上がっている。

物語の背景は、魔王軍が世界の覇権を握ろうと猛威を奮い、人間は下等種族として虐げられている時代。かつて、魔王軍の魔法実験によって滅ぼされた種族の生き残りである主人公は、魔王軍に入隊する。無論、軍内で名をあげて上位階級につき、復讐すべき人物に近づくために…。このように本作は「主人公が悪に身を投じる」という、他のＲＰＧに見られない設定を用いた、個性的な作風を持っている。

しかし、設定以外は特に目新しいものはない。例えば、パッケージに書いてある本作のウリのひとつに「サイコロジーウインドウシステム」がある。たいそうな名前のシステムだが、なんてことはない。独白のセリフ時にウィンドウの色が変わるだけのものだ。

とはいえ、この独白のセリフ部分が、面白い演出効果を上げているのだ。例えば、主人公のセリフは本当に言葉どおりの気持ちなのか、まわりにいるキャラは今どんなことを思っているのか、想像しながらプレイしたことはないだろうか？　本作は独白のセリフを多く盛り込むことで、先ほど述べた想像の部分を具体的に見せてくれる。で、そのセリフがこちらの思ったものとは違う時があったりして、その気持ちのズレが逆に面白かった。そういった意味では、セリフを楽しむＲＰＧといってもいいだろう。

本作に対してよせられた読者の感想の多くは「主人公が悪の側にいる設定の面白さ」、そして「エンディングの悲惨さ」をあげていた。では、その辺はどうなのか。次のページから詳しく見ていくことにしよう。



仲間のダイナに対して、心の中でジェンはこんなヒドイことを考えていたりするのだ。

このゲームの魅力ってどんなところ？

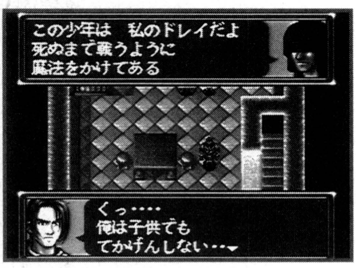
こんなところがダークキングダム！

本作の特徴はどういうものなのか？
ここでは、主人公の設定と戦闘システムの2つに分けて紹介しよう。

こんなところがニューピカレスク

ニューピカレスク（悪漢）RPGと銘うたれた本作。文字どおり、庶民以外は悪いヤツしか登場しない。魔王軍人は、街の武器屋などから略奪し放題。城内は派閥争いで全員敵みたいなものだし、おまけに主人公の仲間も裏切るはで…。しかもエンディングの内容がスゴイ。後で述べるが、ホントに救いようがない終わり方なのだ。このゲームのメッセージは、もしかすると「悪が栄えたためしなし」なのかもしれない（ウソ）。

そして主人公、ジェン＝ドールマン。続けて読むとジェントルマン（笑）な彼もなかなかイイ性格をしている。例えば「あわれな老人におめぐみを…」と街の人が話しかければ「すまんな、おれの知ったことではない」と切り返す。死ぬまで戦闘する魔法をかけられた少年と戦わなければならなくなった時も「おれは子供でも手かげんはしない！」なんて堂々とのたまう。ただ、あくまで敵討ちという目的のために魔王軍に身を投じているので、人を殺すことをためらったり、おのれの処遇を苦悩する時もある。こうした主人公の心の動きが、物語をさらに面白くしているといえるだろう。

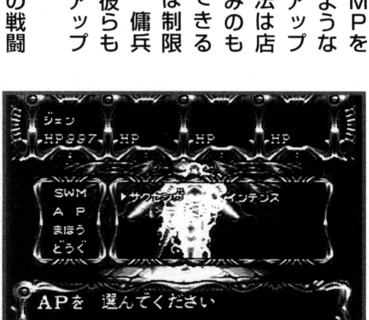


主人公らしくないセリフだ。しかし少しだけ、少年を倒すか倒さないか迷う。ホントはイイ奴？

戦闘はバラエティ豊か（でもツライかも）。

本作の戦闘システムは、一風変わった戦闘コマンドが用意されているのが特徴だ。まず、通常の戦闘はSWM（スイングメーター）で行う。SWMを選ぶと、左右に動くバーを止めて攻撃パワーを決定する。中心を狙って止めるとクリティカルヒットが狙えるようになっている。通常の攻撃以外にはAP（アトリビュートパワー）という、MPを消費しない必殺技のようなものがある（レベルアップに限りがある）。魔法は店に売られていて、好みのものを覚えることができる（ただし、持てる数は制限されている）。また、傭兵を雇うこともでき、彼らも主人公同様にレベルアップしていくのだ。

このように、本作の戦闘システムはプレイヤーの自由度が高い。といえば聞こえはよいが、正直ツライところもある。特にSWMは、戦闘が続くと中心を狙って止めることが面倒に感じるし、APは結局、一つの技を集中的にレベルアップしないと使い手がない。魔法も付け替えは店でしかできないため、これも面倒に感じた。まあ、フィールド上に敵がほとんど出現しないのでラクではあるが…。



AP技は多数ある。とにかく、複数の技を覚えるより一つの技を集中的にレベルアップすること。

滅びの運命からは逃れられないのか…

貴方はもうこのイベントを体験したか？

イベントが満載されている本作。
エンディングにおける主人公の悲惨な末路と、サブイベントの一部を紹介しよう。

衝撃のエンディングとは？

本作の見どころは、やはりエンディングだろう。ここでは、その内容をダイジェストで紹介！

実は主人公が…

前ページで、本作は救いようのない終わり方をすると述べたが、どの辺りがそうなのか、ここで紹介してしまおう。

最後の敵、魔王ベーザーを倒したジェンは、ベーザーに「一族を滅ぼしたのはのはおまえか」と問う。ところがベーザーは「俺ではない」と答え、息絶える。では、誰がジェンの一族を滅ぼしたのか？　そこへ、すでに倒したはずのトーデスが現れる。トーデスは過去に3度、ジェンに会ったことがあると言う。だが、ジェンはまったく覚えていない。トーデスは、ジェンの過去を語り始める。それは、かつてセブ族の村で起きた魔法実験の真の事実だった。なんと、一族を滅ぼしてしまったのは主人公だったのだ！

その昔、神が作った最強の戦闘生体「超生体」のプロトタイプであり、強大な力で人間を脅かした黄金戦士。人々の間で、長い間語りつがれてきた「黄金戦争」の引き金となった人物。それがジェンだった…。

ジェンと同じ肉体を持つ超生体のトーデスは、不完全な超生体のジェンを抹殺しにきたのだという。詰め寄られたジェンは超生体の力を発動してしまう。そして、トーデスを倒すが超生体の力が制御できず暴走し、魔王城も消滅してしまうのだ。

その後、ジェンはどうなったか？　彼はトーデスとの戦いが原因で精神が崩壊してしまう（！）。ジェンは、元の生活を取り戻した人間の住む村にたどり着く。そして、村の人たちに魔物扱いされ部屋に閉じ込められてしまうのだ。その後、彼がどうなったかは不明である…。

これほど救済の余地が残されていない終わり方は、本作以前のRPGにはなかったのではないだろうか？　ぜひ本作のエンディングを、自分の目で確かめてみてほしい。



仮にも魔王の圧政から村人を救った主人公なのに…。あまりにも悲惨な結末だ。

勇者と愉快な仲間たち

悪者ばかり登場する本作だが、魔王軍から「所持金の半分で生き返る奴等」といわれている、勇者とその仲間たちが正義の味方として登場する。出てくるたびに、いちいち職業と名前を名乗ってくれる、微笑ましい人たちだ。彼らがからむイベントは、結構笑えるものになっているので必見。とはいえ、最後は目的を同じくする者として共同で戦ってくれるのだ。



ちなみに、この後のイベントで、ホントに所持金の半分を使って彼らは生き返ります（笑）。

充実のサブイベント群！

ここでは、役に立つアイテムが入手できるイベントなどを紹介しよう。

名馬を手に入れよう！

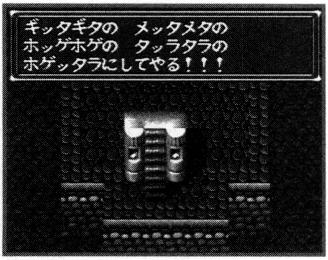
フィールド上の移動速度がやや遅いこのゲーム。そこで、ゼノ国エリアにある三つの山に囲まれた場所を調べてみよう。そこに「テキロ」という馬がいるハズ。入手すれば、フィールド上の移動速度が倍になるぞ。ちなみに、「テキロ」は三国志に登場する劉備を救った馬の名前でもある。



本作は、フィールド上の様々な場所にいろいろなモノが落ちているぞ。

最強の勇者？

コーランの街の近くにある小島の洞窟へは、街の外に渡し屋がいるので、それを利用していこう。洞窟内の敵は結構強いが、ほぼ確実に逃げられる。奥には自称最強の勇者、ギルディーンが眠っているぞ。倒せばヒートアックスが手に入る。ただし、島の往復に6千Gかかるので注意が必要だ。



それにしても「ホゲッタラ」にされると、どんな目に会うのだろうか？

熊に襲われた少年を救え！

トゥードにいるベーザーに、手紙を届ける任務期間中に発生するイベントだ。まず、このイベントを発生させるためには、アプラナ国エリア、ティホスの街の上にある山あいに向かう必要がある。ここで、「少年を助けるといいことがある」という情報を聞くことができるのだ。

この後、アプラナからトゥードに通じている関所に向かうこと。そうすると、熊に襲われている少年と遭遇するので助けてあげよう。熊はそんなに強くはないので、楽に倒せるハズだ。

なぜ、このサブイベントを詳しく紹介したかというと、このイベントはエンディングの内容に大きく関わってくるからだ。先ほど本作の救いのない結末を紹介したが、実はこのイベントをこなしておくと、結末の内容が変化する。街の人に部屋に閉じ込められた情けない姿の主人公を、あの時の少年が助けに来てくれるのだ。まだこのエンディングをみてない人は、ぜひ試してほしい。



すでに本作をプレイした人で、このインベントに遭遇していない方は、ぜひもう一度プレイしてみてほしい。

他にも様々な隠しイベントが

いかがだったろうか？ 他のイベントも紹介したかったが、本作のもっとも特徴的なイベント、ということでエンディングに絞って紹介してみた。とにかく、エンディングは今までにない展開で驚かされた。だが、ジェンの婚約者の存在が重苦しい(かな?)ストーリーに花を添えているので、肩の凝らない物語に仕上がっているともいえるだろう。

また本作は、ここで紹介した以外にも多数のサブイベントが隠されている。任務完了期日ギリギリまで動き回ってみるのも、本作を楽しむポイントのひとつだ。

というわけで、次のページからは、様々な手順が必要な「最強の剣」と「ゴールドキー」を入手するためのイベントを攻略してみた。まだこれらを入手していない人は、この記事を参考にしてほしい。

ダークキングダムをより深く楽しみたい方へ…

この隠しイベントをやれ！

すでにこのゲームの虜になった貴方、ここに紹介する隠しイベントを体験しただろうか？まだの方は、この記事を読んで再プレイしてみては？

最強の剣「カイザーソード」

最強の武器「カイザーソード」の入手方法を伝授しよう！

「ひかるいし」を手に入れろ！

本ゲーム中、最強を誇る武器「カイザーソード」。主人公のジェンしか装備できないが、すばやさや知力、運のパラメータがあがるスグレものだ。

いろいろ込み入った手順をこなさなければ入手できないが、実際は思ったほど大変ではない。ゲーム後半は激戦が続くハズなので、早目に入手しておこう。

まずは、ゼノにある魔王城の西、山間部の海側に向かい、あたりを探してみよう。そこに「ひかるいし」が落ちているので、これを拾うこと。「ひかるいし」を手に入れたら、メタルファの街へ向かう。街の住人の一人が「ラジブの村長に見せてみろ」と教えてくれるハズ。早速ラジブの街へ行き、村長を探そう。村長に話しかけると「ひかるいし」は、「かがやくいし」であることを主人公たちに教えてくれるのだ。ここまでたどりついたら、魔王軍直命任務を八つ以上こなしてしまうこと（ジェンの階級が三等位になること）。次に、首都ケスヤにある兵舎の2階にいる人に話しかけてみる。すると、「かがやくいし」を「ひかるてつ」に加工してくれる人がイルモにいる、という情報を得ることができる。今度はイルモに向かい、その人を探そう。イルモにいる老人に話しかけると「ひかるてつ」を作るには「あさやけのはな」が必要と教えてくれる。「あさやけのはな」はティンカンサス北端、山脈と海が接している場所で見つけることができるハズ。だが、風の結界にはばまれていて、すぐには入手できないのだ。ここで、クラフの街に向かおう。この街の外で、「あさやけのはな」を入手するためには「じげんのかぜ」が必要、という情報を聞くことができる。しかし、この時点では「じげんのかぜ」がどこにあるかはわからない。



まずは「ひかるいし」を手に入れること。海岸に沿って歩けば、割と簡単に見つかるはずだ。

では、具体的に「じげんのかぜ」はどこにあるかというと、アプラナの街近く、北部にある山間部の谷間だ。ここを探し回ってみよう。「じげんのかぜ」が見つかるハズだ。入手できたら、早速ティンカンサスに戻って風の結界を破り、「あさやけのはな」を手に入れよう。イルモの老人のところへ行き、「あさやけのはな」を渡そう。一晩経てば「ひかるてつ」が完成する。「ひかるてつ」を入手したら、今度は魔王軍の任務を10以上こなすこと（ジェンの階級が一等位になる）。その後クラフに向かい、街の人に話しかけると「カイザーソード」に加工してくれる人物は、メタルファの武器屋だと教えてくれる。メタルファの武器屋に行くとモンスター退治を頼まれるので、これをさっさと片づけてしまおう。これで待望の「カイザーソード」が入手できるハズだ。

ゴールドキーは万能鍵

賢者の家を訪ねよう

このゲームをプレイしていて、鍵がかかっていて開けられない宝箱に遭遇したことはないだろうか？ 普通にプレイしていると、これら鍵のかかった宝箱は「ゴールドキー」がなければ、開けることはできない。だが、その宝箱の中には強力な武器と防具が…。これを入手しない手はない。というわけで、「ゴールドキー」の入手方法をここで伝授しよう。ちなみにこのイベントを進め始めたら、他のイベントに寄り道しないこと。最初に、ティンカンサスエリア北東にある、賢者が住んでいる家に向かおう。賢者は、全土に散らばっている「12宝石」について話をしてくれるハズ。「12宝石」をすべて集めることから始めよう。

開けられなかった宝箱もこれでバッチリだ！

まずはフィールド上に隠されているものから。「ガーネット」はルーディングの野外、ペルサスの西にある橋を越えた山陰を探すと入手できる。「アメジスト」は、ビルラクシャの中央にある山地に向かい、三つの山に囲まれた地域の東の端、山陰あたりにある。「コーラルピンク」はラーゴン野外、カトラスケヤへ向かう途中にある台地の左側。その周辺に、突出した部分があるのでそこを調べること。「ダイアモンド」はティンカンサスの東側にある台地の上と、さらに上の方にある湖との接点に隠されている。「パール」はパレオにある立て札から東に向かう。すると、山のふもとと海岸が接している場所にぶつかるので、そこをくまなく探してみよう。「ルビー」は、トゥード国エリアの中央からやや南に位置した山と森が接している場所にある。「サードニックス」はアプラナの北、全体から見て中央エリアの海岸線近くの山陰を探そう。「サファイア」はゼノ国エリアの最も南西部にある山と森が接している場所。見逃さないように。「オパール」は前ページで紹介した「テキロ」がいた場所。山間部の東を調べてみよう。

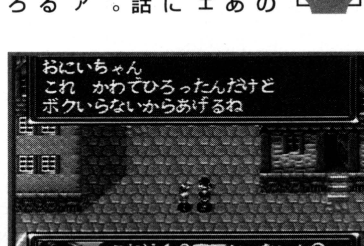


一度話しかけただけでは賢者は「12宝石」のことを教えてくれない。再度話しかけるのを忘れずに。

野外に落ちているとは限らないぞ

次は、フィールド以外の場所に眠っている宝石のありかを紹介しよう。「ジェード」はクラフの街の外にいる子供が持っている。話しかけて手に入れよう。「トパーズ」はメタルファの街にいる男が持っているハズ。とにかく、いろいろな人に話しかければ、必ず入手できる。さて、ここまでで、11個の宝石が手元にあるはずだ。最後の宝石を手にする前に11個集めておこう。最後の宝石「ターキスブルー」は、トリトンの洞窟にある、トリトン像との戦闘に勝つことで入手できる。ここでこのイベントが起きない場合、取り忘れがあるかどうか確認しよう。

無事「12宝石」を入手したら、今度はルーディング野外、セイルからペルサスに行く道沿いにある山と森の接点を調べてみよう。ここには「てんしのはね」があるハズ。これも「ゴールドキー」入手のために必要なアイテムだ。同じくルーディング北東の川に「こくうのすな」が。ビルラクシャとラーゴンの国境近くにある小さな森に「めがみのせきぞう」があるので、入手すること。「12宝石」と先ほどの三つのアイテムを手に入れたら、早速、最初に訪ねた賢者の家に向かおう。これで目出たく「ゴールドキー」を手にすることができるはずだ。



宝石はフィールドにおちているとは限らない。

※千葉県の大路クン他、「ダークキングダム」の情報を寄せてくださった読者の皆さん、ホントウにありがとう！

大作ではないけど総合力はピカイチ!!

エストポリス伝記II

一部のファンから絶大な支持を得ているエストポリスシリーズの第2弾。秀逸なシナリオやパズル感覚のダンジョン攻略が楽しく、それらが親切丁寧なシステムの上で気持ち良く遊べように作られている。



機種：スーパーファミコン
メーカー：タイトー
発売日：'95年2月24日

全3部作からなる壮大なストーリー

タイトーから1995年に発売された『エストポリス伝記II』は、剣と魔法の世界を舞台にしたファンタジーRPGだ。と書いてしまうと、そんなのよくあるよ、と言われそうだが、ちょっと待って欲しい。このソフトは大作ソフトに負けないくらいの多彩な要素を盛り込み、かつ、それらが違和感なくまとめられている、という点で非常に希有な存在なのだ。プレイヤーは前作『エストポリス伝記』のなかでは伝説として語られていた「虚空島戦役」を『II』で進行することになる。つまり、ストーリー上ではこちらのほうが先になるのだ。そしてその繋げ方の演出が実にうまい。種を明かしてしまうと、前作のオープニングがそのまま今回のエンディングになっている。

ここで、そのストーリーを紹介してみると…。

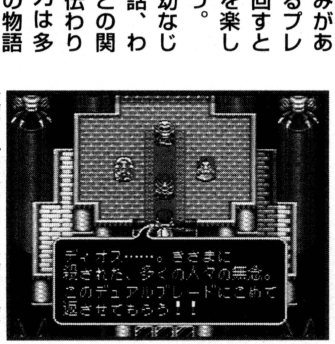
ある日、一筋の赤い光が夜空を流れ、地上ではモンスターが大量発生し、無差別に人々を襲い始めた。そしてそれこそがディオスたち邪悪な四人の神々の、野望の始まりだったのだ。

平和な村で平穏な暮らしを送っていた主人公マキシムだったが、神々の野望を知り、阻止すべく旅に出る。途中、仲間を加えたマキシムは、困難を乗り越えとうとう伝説の剣「デュアルブレード」を手に入れた…。

前作から始めたプレイヤーにとっては、解明されなかった謎を解く楽しみがあるし、これから始めるプレイヤーは、神を敵に回すという意外なシナリオを楽しむことができるだろう。

また、マキシムと幼なじみティアとの恋のお話、わがままな王子と剣士との関係など、大筋からは伝わりにくい部分にも魅力は多い。殺伐とした戦いの物語のなかで、これほどほっとする展開も珍しいと感じた。また、キャラクター同士の台詞まわしが実に自然で、等身大のキャラを感じることができる。

なお、エストポリスシリーズは今のところ、このSFC版の『I』と『II』しか発売されていないが、パッケージには「話題の3部作」と書かれている。そしてPSで続編を制作進行中だという。きっと、こちらもストーリー上での緻密なつながりを持っているに違いない。そうしたことも含めて、本作の魅力をできる限りお伝えしていこう。



前作のオープニングがそのまま今作のエンディングとなっている（写真は『エストポリス伝記』）。

ダンジョン内でできること

ここでは主人公マキシムがダンジョン内でできることを紹介してみよう。これらのアクションを使いこなすことがダンジョン攻略の第一歩なのだ。また、仕掛けをクリアするためには、スキルと呼ばれるテクニックも駆使しなくてはならない。スキルに使用制限はないのでどんどん使ってみよう。

マキシムの基本アクション

斬る
Bボタンで剣を振って、目の前にある草やツタなどを斬ることができる。草やツタなどの陰に、スイッチや扉が隠されていることも多い。

飛び降りる
地面に小さな矢印が書かれていれば、そこから十字ボタンを使って、飛び降りることもできる。ただし、登ることはできないので注意。

押す
石柱やブロックは、隣でAボタンを押しながら十字ボタンを入れれば、その方向に動かすことができる。スイッチを押すのならコレ。

持つ／置く
「つぼ」の隣でAボタンを押せば、持ち上げたり、降ろしたりすることができる。Rボタンを押したまま十字ボタンで、その場で方向も変えられる。

スペシャルスキル

アロー
最初から持っている基本スキル。矢を放ち、離れた場所にあるレバーを倒したり、敵の動きを止めたりできる。

ボム
箱やヒビの入った壁、柱などを壊せる。置いてから6動作後に爆発する。壊れた壁の先に隠し通路が見つかることも。

フック
柱や杭に先端の針を引っかけて、引っ張られて移動することができる。離れた場所にあるスイッチの切り替えにも使える。

ファイヤーアロー
アローの強化版ともいえるスキルで、炎をまとった矢を飛ばす。アロー同様の効果の他に、離れた場所にある草を焼き払える。

ハンマー
遠くにある柱を押すことができる。ほかにも、ヒビの入った壁を壊す、敵の動きを止めるなどに使い勝手のよいスキル。

ステップムーブシステムに注目!

本作の特徴として、まずダンジョン内での「ステップムーブシステム」が挙げられる。単に敵が見えているだけでなく、自分と敵の行動をリンクさせることで、ダンジョン内のパズル性をさらに高めている。ダンジョンをクリアするためには、草をなぎ払ったりスイッチを入れたりといった行動が必要で、そのアクションも豊富。これらを駆使してダンジョンを攻略することになる。

ダンジョンでの動かし方

敵モンスターはダンジョン内をうろついているため、通常のRPGのようにランダムな戦闘には入らず、敵と接触することで戦闘に入る。このゲームのシステムでは、こちらが一歩動くことで、敵も一歩動く（この歩数は敵による）。逆にいえば自分から動かなければ敵も動かないのだ。また、接触する向きもポイント。とくに多くの敵がいる部屋では、敵に囲まれないように注意して進むようにしよう。

戦闘では魔法の攻撃方法に、全体魔法、個別魔法といった種別がないのも特徴だ。どんな魔法でも敵1体から敵全体まで自由に振り分けられる。この辺りの自由度の高さも気持ちの良いプレイに一役かっている。

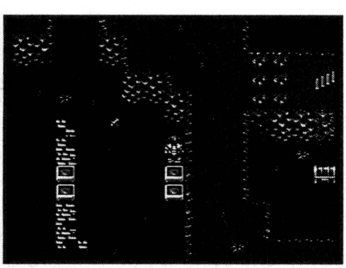

敵モンスターとのぶつかり方がポイント。

仕掛けを解いて先へ進め!

大抵の場合、ダンジョン内は仕掛けを解くことで、扉が開いて先に進めるようになる。仕掛けにはレバーを倒すといった簡単なものから、難解なものまで様々。その場に応じていろいろやってみることが重要だ。

パズルも、ストーリーを進めるのに必要なアイテムは、比較的簡単なパズルを解けばよくなっている。その他、各ダンジョンに一つくらいは、かなり難し目の謎がある。がんばって解けば貴重なアイテムが手に入るが、そこまでしなくても…、という人はさっさと先に進めばいい。このあたりの構成は絶妙だ。

何はともあれ、このパズル要素の強い謎解きにはハマること間違いない。ときには本当にはまったりもするが、リセトの魔法を使えばその直前まで時間を戻すことができる。


さまざまな仕掛けのあるダンジョン。

ゲーム序盤のポイント攻略

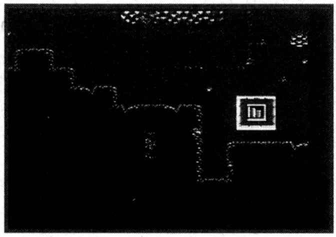
ここでゲーム序盤のダンジョンを中心にしたポイント攻略を進めよう。ここらで基本をしっかりと覚えておけば、後々も楽に進むことができる。

秘術の洞窟

エルシドの町でおじいさんにいわれたとおり、町の南にある秘術の洞窟に行くと、町のおじいさんがダンジョン攻略の基本を教えてくれる。どれもこれも大切なことばかり。しっかりと覚えておくことだ。また、ここを一周したら、一度エルシドの町へと戻り、ティアのお店をのぞいてみよう。

サンデルタンへの洞窟

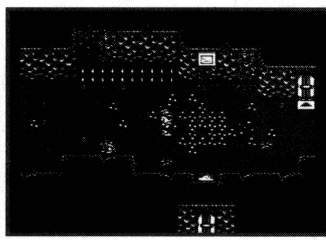
サンデルタンの町へと続く扉の鍵を開くためにやってくる。最初の洞窟だけあって、それほど難しい部分もなく、おじいさんに教わったとおりの方法でクリアできる。ただし、写真の位置の隠し通路は見逃しやすいので注意。また、洞窟の最深部にはボスのリザードマンがいる。こいつとの戦いの前には忘れずにセーブして。



左に進むとアイテムが入手できる。

湖の洞窟

「なまずが地震を起こしている」とのウワサの真相を確かめにくるが…。案の定、可愛い大なまず（？）が暴れている。大なまずの攻撃力は高めで、特に大地震を連発されると大ダメージ。こまめにHPを回復しながら戦うこと。最初にいる3匹の敵を倒すともう一度敵が出現する部屋は、最初の3匹を倒した順番にアローを当てていこう。



倒した順番を忘れずに。

アルンゼ地下

天下の大泥棒、ジミー&トミーコンビが逃げ込んでいる。まずは道なりに進み、ボムのスキルを入手し、最初のほうまで引き返し、ヒビの入った壁を爆破しよう。途中、三色のブロックのある部屋では、同色のブロックを三つ以上並べると消える仕組み。黄色を三つずつ、赤と青を五つずつ、の順番で消すことができる。



まずは黄色を横3つに並べて消そう。

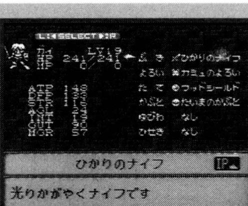
ゲーム序盤の流れ

- エルシドの町
- ▼ 秘術の洞窟
- ▼ サンデルタンへの洞窟
- ▼ サンデルタン
- ▼ 湖の洞窟
- ▼ サンデルタン
- ▼ 湖の洞窟
- ▼ アルンゼ
- ▼ アルンゼ地下

怒りの力で敵を吹き飛ばせ！

敵からダメージを受けると、画面下のIPゲージが溜まっていき、ゲージを消費することにより強力な技を繰り出せる。というまるで今時の格闘ゲームのようなIPシステムだが、以外とこれは忘れがちな部分なのでここで注意を一つ。

武器や防具にはIPを使うことにより特殊な効果を出すものも多い。例えば、バトルナイフなら雷に弱い敵に強力な一撃を与えるなど。強敵にはたいてい弱点もあるので、その弱点をつけるIPをもった武器を装備することが勝利への近道なのだ。



名前の横にIPマークが付いているものがIP付きの装備で、十字キー右でIPのヘルプも見られる。とくにボス戦の前などは、チェックしておこう。

カプセルモンスターを集めろ

世界各地に散らばっていて、主人公たちと出会うことで仲間に加わる精霊「カプセルモンスター」(以下、カプモン)。全部で7匹まで仲間にでき、1匹選んで戦闘に参加させられる。プレイヤーが戦闘の指定を出すことはできないが、体力を回復してくれたり、強力な特技を使ってくれたりと非常に頼もしい。欠点は体力が減ると戦闘から逃げだすこと。とくに勇気のGUT値が低いカプモンは、少しのダメージですぐに…。ボス戦のときは、多少能力が低くともしっかりと戦ってくれるやつを選ぼう。戦闘で勝利したカプモンは主人公たちと同様にレベルアップしていくが、それとは別にアイテムを与えることでクラスチェンジも可能だ。望みどおりのアイテムや高いアイテムならなおよし。また、決められた条件を満たすと、突然変異を起こし、より強力なカプモンになることも。こういった育成もハマる要素のひとつだ。



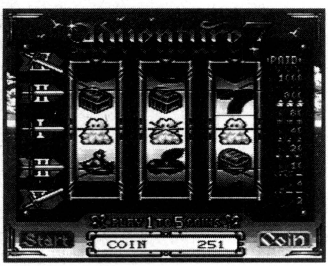
勝手気ままに戦ってくれるカプモンたち。でも、逃げちゃうこともある…。



あれが食べたいな」とおねだりしてくる。

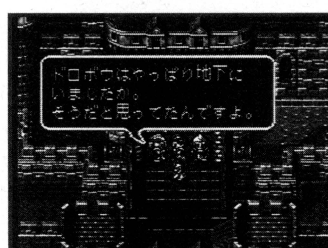
親切丁寧にまとめている

『エストポリス伝記Ⅱ』はいい意味でちょっと欲張ったゲームだ。全体の印象はごく普通のRPGに見えるが、一歩ダンジョンに入るとA・RPG。かと思えば、パズル要素が盛りだくさん。キャラの動かし方なんかはSLGのようにも感じる。そしてオマケ（なのかな?）としては、格闘ゲームさながらのIPゲージ。最後にいま流行りの『ポケモン』に近いモンスター集めなどなど。これほどいろいろな要素を詰め込んだゲームは一歩間違うとガタガタになる可能性が高いが、見事にまとめ上げている。



カジノももちろんあります。スロットがかなりいけてる。

　とにかくこのソフトは、本筋となる部分が丁寧に作られている。例えば、何かとやることの多いダンジョンも、ゲーム冒頭の秘術の洞窟で、親切にも一つ一つを解説し実戦、と段取りを追って覚えさせてくれる。その洞窟すらも、入口からぐるっと回り、全てが終われば出口へと自然と戻れるという作り。これは多くの城やダンジョンに共通した設計だ。そして、ヘルプ機能も充実しており、戦闘中でも、買い物のときでも、いつでも好きなときにボタン一発で見ることができる。



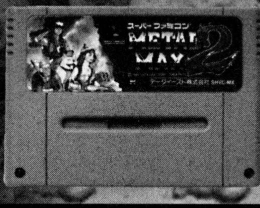
これから遊ぶのにはもってこい。

　ただし、パズル要素は後半にいけばいくほど難しくなっていくので、そういった部分が苦手な人は攻略本をちょっと覗いてみよう。とにかく、ぱっと見の印象からではわからない、プレイして始めてわかる超親切設計&バランス絶妙のゲームなのだ。今なら中古でそこそこの値段で買えるはず。続編も出るようだし、十二分にモトのとれる1本としてオススメしよう。

西部劇と戦車と改造と…

メタルマックス2

ファミコンで発売された前作同様、根強いファンがいる個性派RPG「メタルマックス2」。本作の特徴は、なんといっても戦車の改造。また、その他にも賞金稼ぎシステムや、いつでもエンディングが見られるフリーシナリオなど、様々な要素が詰まっているのだ。そして今でも、その楽しさは色褪せていない。



機種：スーパーファミコン
メーカー：データイースト
発売日：'93年3月5日

8台の愛車を改造しまくる楽しさにハマる

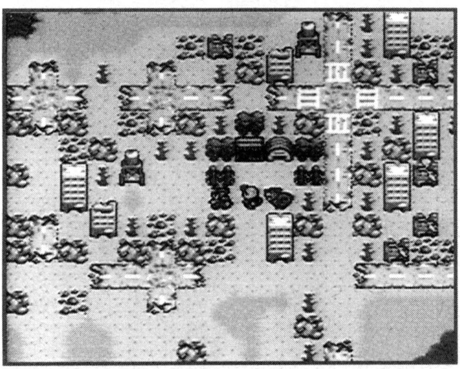
プレイヤー好みの戦車に改造しよう!

「メタルマックス2」は、実に様々な楽しさが詰まっているため、何から紹介していくか迷ってしまう。とにかく特徴的な部分を順に紹介していこう。

ストーリーは、よくある悪者退治という大きな流れがあって、育ての親である女ソルジャーの仇討ち物語という感じだ。舞台設定は近未来。したがって魔法の類は出てこない。そして、魔法の代わりに、というわけではないのだろうが、戦車に乗って戦うというのが本作の大きな特徴だ。最終的には8台の戦車が揃うことになる。が、最初の一台を除くと敵から奪取したり、スクラップ同然のものを探し出したりとそれ相応の苦労を強いられる。全ての戦車を揃えなくてもゲームはクリアすることができるのだが、戦車の改造にハマると集めずにはいられなくなるハズ。

戦車は、主砲・副砲・エンジンなど、6種類のパーツを購入、強化することで強くなっていく。このパーツ選択によって、いろいろなタイプの戦車に改造していくことができる。ただし、とにかくお金が莫大にかかる。主人公は三人の仲間と組んで冒険をすることになるため、各人が使用する戦車の強化や、キャラ自体の装備も強化していく必要があるからだ。

というわけで、一発デカク稼ぎたい人のために、賞金稼ぎのシステムが用意されている。本作の世界には、ストーリー上倒さなければならない敵のほかに、お尋ね者として賞金を懸けられている敵キャラがいる。その彼らを倒せば、かなり高額の賞金が手に入る上に、お尋ね者のリストが埋まっていくのだ。また、敵を倒した数に応じて主人公のミドルネームが変化する。これもまた、楽しさのひとつと言えるだろう。



赤茶けた大地に立ち並ぶ荒廃したビル街が西部劇を思わせる。仲間の中には犬もいる。

様々なエンディングが見られる自由さ

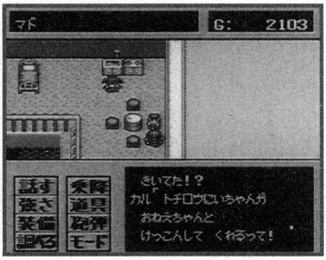
本作は、ある程度ストーリーが進むとどこへでもいくことができるようになる。さらに、いつでもゲームを終わらせてエンディングを見ることができるのだ。

例えば、結婚して引退、なんてこともできる。また、最後までストーリーを追ってエンディングを見るのも、戦車の改造のみに集中して満足したら結婚してエンディングという遊び方をするのもプレイヤー次第というわけだ。

これだけ自由にプレイできると、次に何をしていいのか、わからなくなることが多い。だが、先ほど述べたように何をしてもいい作りなっているから、とりあえず目の前のことを片付けていけばＯＫだ。気が向いた時にお尋ね者を倒せばいい。戦車強化をしていけば必然的に大物の敵を倒していくことになるし、そうこうするうちに最後までたどり着いてしまうだろう。また、経験値稼ぎも戦車強化のための賞金稼ぎも兼ねているために、さほど苦痛には感じないハズ。そして、最後のボス戦にもお楽しみがある。最後のボス敵を倒した時に乗っていた戦車には勲章がつくのだ。この勲章を8台すべての戦車につける。これを極めるのが最後の目標になるだろう。

また、本編とは関係ない色々な「お遊び」も詰まっている。特に、財布を豪快にカラにしていくお遊びが楽しい。例えば、主人公は家を持つことができ、さらに愛人を住まわせることができるのだ。しかも愛人は、ショップに売っているインテリアを「買って〜」とせがんでくる。別に無視してもいいのだが、「何もない部屋にポツンと女を住まわしておくのは男がすたる！」という気になってしまい、どんどん部屋にインテリアを買い込んでしまうのだ。また「金食い虫」というグッズもスゴイ。これは貯金箱のようにお金を食べさせる、というもの。だが、貯金箱と違って食わしたお金を出すことはない。お金を食わせるたびに大きくなっていき、最後には画面からハミ出すほど巨大になるという、それだけのものだ。このように本編とは関係のないものも、本作の魅力なのだ。

では、次のページからは、プレイする上でのチェックポイントを紹介していこう。



この後、お尋ねモンスター総リストが画面に出る。一度は結婚してゲームの進行チェックしてみては？

こんなところが「メタルマックス2」の楽しさ！

●戦車の改造が楽しい！
ミニ四駆のように自分好みに何かを作る楽しさが味わえる。やっぱりメカは改造できなくちゃね。

●賞金稼ぎが楽しい！
手配モンスターは、フィールドで確認できるため、探しあてた時はちょっとドキドキする。少ない情報を頼りにして彼らに戦いを挑もう。

●西部劇チックな物語展開が◯
「仇討ち」に「賞金稼ぎ」に「決闘」とくれば、気分は西部劇。荒廃した近未来という世界観もピッタリだ。

●いつでもエンディングが見られる自由さ
結婚してもよし、金の亡者になるもよし。仇討ちの大目的はおいといて、話を進めることができるのだ。

●遊び心満点のミニゲーム
本文であげたもの以外にも、カエルレースや射的ゲームがあったり自販機にルーレットがついていたりと、色々なミニゲームが用意されているぞ。

「メタルマックス2」を最大限に楽しむためのチェックポイント!!

前ページでも述べたように、本作の魅力は様々。ここでは戦車の改造に関係するものに絞って、より詳しく紹介しよう。

CHECKPOINT チェックポイント1 パーツの種類と特徴

戦車のパーツは全部で6種類あり、それに加えて砲弾と戦車用アイテムがある。

- ●主砲：弾数に限りがあるが、いろいろなタイプの弾が装弾あって、破壊力もすさまじい。
- ●副砲：弾数が無制限に射てる。通常の戦闘でもっとも使用することになる。
- ●Cユニット：コンピュータユニットのこと。これがないと戦車が動かないので注意。
- ●S-E：特殊武器で、弾数が少なく高価。破壊力は一番ある。
- ●シャーシ：戦車の車体。これは、買い替えができない。改造はこれが中心となる。
- ●エンジン：このエンジンで積載量が決定される。当然、高価なものほど積載量は多い。
- ●砲弾：主砲やS-Eに装填する弾。いろいろな種類がある。
- ●戦車アイテム：ただ戦車を飾るだけのものから、タイルパックのような戦車の守備力に関係する重要なものまでいろいろある。



最初に入手できる戦車は、S－Eを搭載することができない。搭載したい場合は、改造してS－E用の穴をあけよう。

CHECKPOINT チェックポイント2 強化の優先順位はどれから？

6種類もあると、どれから強化していけばいいのかわからなくなりそうだが、まずはエンジンから考えたい。先に他のパーツを買って、積載量オーバーで動かないということになれば目も当てられないからだ。ただし、いきなり高価なものを買う必要はない。所有しているものより、2ランクほど上のエンジンを購入目標にしよう。次は副砲。弾数制限のない副砲は、戦闘でのメイン武器になる。副砲さえいいものを持っていれば何とかなる場合が多いためだ。他のパーツはプレイヤー次第で順に揃えていけばいい。例えばS-Eは、なくても問題はない。ただ、ボス戦を控えている場合は、一撃が強力な主砲やS-Eを装備しておこう。防御の面でいえば、装甲タイルが重要だ。敵の攻撃を受けると数枚から数十枚がはがれていく。積載量に余裕を持たせて装甲タイルを多く貼ることも重要だ。まずは積載量を増やすこと。そして重量と性能とのバランスを考えて武器を揃えていこう。



改造を加えるごとに莫大なは金がかかるので、よく考えて改造を行おう。最初の戦車は、今後の参考にするためにバランスよく改造するといいだろう。

CHECKPOINT チェックポイント3 改造のススメ

戦車に装備したパーツは、それぞれ個別に改造して、その能力を上げることができる。だが、改造をすると、重量がアップする、ということを覚えておこう。また、パーツの改造は、どこまで改造するかが重要になってくる。お金をかけてパワーアップしたが、店に売っている同性能の新しいパーツのほうが重量が軽かった、という場合もありうるからだ。単純に高い性能のものにつけかえたいなら、改造は控えた方がいいだろう。もう一つ重要なのがシャシーの改造だ。シャシーの改造には、「弾倉アップ・ダウン」「穴をあける・かえる」「守備力アップ・ダウン」の3種類ができる。シャシーの改造に関しては、基本的に弾倉・守備力をアップさせていきたいが、装甲タイルの枚数が少ない場合にはダウンさせる、というのも方法のひとつだ。穴の改造だが、実はこれを利用するのが改造の醍醐味。例えば「特殊装備のみの戦車」といった好みの兵装にすることを可能にしてくれるのだ。



8台の戦車はそれぞれ特徴があるので、その特徴を生かした改造がベスト。もちろん「S－Eのみの特殊車両」というのもアリだ。

チェックポイント4 いかにしてお金を稼ぐか?

ハンターオフィスへはマメに通うこと

戦車はとにかく金喰い虫。というわけで、お金を効率よく稼ぐにはどうするか? いちばん手っ取り早い方法は、ハンターオフィスで聞ける「今週のターゲット」を狙うことだ。このターゲットを倒してオフィスへ行けば、ボーナスゴールドを貰うことができる。このターゲットは、さほど強くない敵キャラにかけられたりもするので、攻撃力や防御力があまりないゲーム序盤で活用したい方法だ。また、倒すと大量のお金が入手できる特定の敵キャラにマトを絞って戦闘するのも手だ。例えば、ゴールドアントなどがそうだ。こういった敵は出現場所が決まっているので、目標の金額になるまで、そこで粘ってみよう。

そして、倒せば高額の賞金が手に入るのが指名手配の敵キャラ。ただ、さすがに手配されるだけあって強い。コイツらと戦うときには、装甲タイルや主砲の弾数を万全にして望むこと。そして出会ったら必ず倒すこと。何せ、なかなか遭遇できない手配キャラもいるからだ。一撃必殺を狙っていこう。



このように、お尋ねモンスターを倒すとポスターに「済」のマークが押されるのだ。

チェックポイント5 フリーシナリオに惑わされないように注意

中途半端な移動はキケン

本作は、ある程度ストーリーが進むと、どこへでも行けるようになる。だが、だからといっていきなり遠出をしても強い敵キャラと遭遇したら一巻の終わりだ。戦車を壊されれば、お金はかかるし、フィールドを戦車なしで歩くのは、死神を連れて歩くようなものだ。ただ、それらを無視し、強い装備を求めてひたすら先に進むのも魅力的ではあるが（ある程度可能になっている）。とりあえず徐々に遠くの街へと進んでいったほうがいいだろう。目安としては、装備している副砲で十分倒せる範囲ならば先へ進む。装甲タイルの減りが著しく、主砲の力を借りなければならないようなら、まだそこへ行くのは早い、と判断しよう。また、複数の場所へ一度に行かないようにすること。手当たり次第にいろいろな街に行くと、大量の情報が入手できてしまい、混乱してしまうハメに陥るハズ。こうなると、面白さは半減してしまうだろう。まずは、そこでできることを片づけてしまうこと。ひとつの情報をトコトン追ってプレイしてみよう。



貧弱な装備のまま、お尋ねモンスターに遭遇！全滅してもお金は減らない唯一の救いだが…。

いろいろな遊び方ができるRPGなのだ

さて、ここまでいろいろ書いてきたが、別にこれらにこだわる必要はない。本作の特徴としてあげた楽しさは、プレイヤーが好き勝手にメタルマックスの世界で遊べるということだから。本作に興味を持った方、知ってはいたけど未プレイの方はぜひプレイしてみてほしい。きっと自分なりの楽しさが見つかるハズだ。「金喰い虫」にひたすら金をあげて、画面いっぱいに広げることに血道をあげてもいいし（ちょっとムナシイかも）、伝説の「ひぼたん」装備シリーズを集めてさまようのもいいだろう（結構タイヘンなんだよねコレ）。ちなみに、本作の発売元はデータイースト。本作以外にも、本誌3号で紹介した「ヘラクレスの栄光」シリーズという、個性的なRPGを発売している。こちらもオススメだ。

画期的なシステムと秀逸な世界観を持ち合わせたRPG

アルバートオデッセイ

『アルバートオデッセイ』は、1993年にサンソフトが発売した、一風変わったタイプのRPGだ。壮大な世界観こそあれ、物語そのものはいわゆる普通の英雄伝説。しかし、一歩、町から出ると、SLGさながらのヘックスやターンといったシステムが採用されているのだ。とはいえ、すんなりとハマり込みやすく、意欲的なタイトルに仕上がっている。



機種：スーパーファミコン
メーカー：サンソフト
発売日：'93年3月5日

壮大な世界観に魅かれて…

「アルバートオデッセイ」を語る時まず忘れてはならないのが、ストーリーを構成するために用意された、小説さながらの緻密に作られた世界観だ。それは太古の昔、神話の時代から細かく設定されている。大いなる創造者によって造り出された古代魔法文明「グローバス」の存在や、そこで繰り広げられた、グローバス王と外界から来た英雄ゴートの戦いの物語などが、マニュアル4Pに渡ってぎっちりと書かれている。これを読むと、なぜ勇者が特殊な変身能力を使えるのか、といったことまで分かるようになっている。



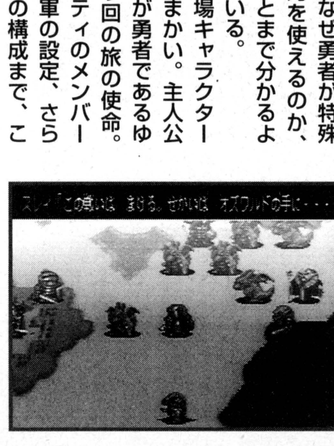
のっけからこんなこといわれても……。

　さらに登場キャラクターの設定もこまかい。主人公アルバートが勇者であるゆえんや、今回の旅の使命。さらにパーティのメンバーや、敵の将軍の設定、さらには騎士団の構成まで、こちらもことこまやかに5Pに渡って解説されている。

　この気合の入ったマニュアルをみるだけでも、制作スタッフのこのゲームに対する並ならぬ意気込みが感じ取れる。そして、それらは物語の最後まできちんと絡んでいく。この壮大な設定そのものがゲームのウリとなっているほどだ。

　かといって物語の設定を知らないとプレイできないわけでもなく、プレイしていくうちに自然と理解できるようになっているのでご安心を。

　また、SFC前期に発売されたものとしては美しいグラフィックやサウンドも、この壮大なアルバートオデッセイの世界を盛り上げるのに一役かっている。



涙なしでは見られないオープニング？

シミュレーションさながらのシステム

ゲーム自体を脇からがっちり固めているのが、一風変わったそのシステムで、RPGというより、SLGに近いものとなっている。通常のRPGの場合、パーティは一つのグループとして扱われ、戦闘の状態に入った時だけ各キャラクターのコマンドを選択するが、

このゲームでは「ターン制」と呼ばれるシステムを導入している。

「ターン」とは、ＳＬＧでよく使われるターンと同じと考えて良いだろう。プレイヤーキャラクターをひととおり動かすと、次に敵モンスターの手順となる。モンスターの行動が終了した時点で1ターン終了となる。

この「ターン制」の導入により、広大なフィールドマップ上で個々のプレイヤーキャラクターを自由に行動させられるのが特徴だ。例えばあるキャラクターが戦闘している隙に他のキャラクターを町に向かわせることもできるわけだ。

各キャラクターが自分のターンにできる行動は四つ。「移動」、「攻撃」、「特殊」、そして「行動終了」だ。フィールドマップは6角形のヘックス状になっており、個々のキャラクターに設定された移動力の分だけヘックスの上を移動していく。

フィールド上の敵に接触し「攻撃」を選ぶと戦闘シーンが始まる。戦闘には向き補正率というものがかかる。簡単にいえば、相手の背後から攻撃したほうが有利ということだ。逆に後から攻撃されれば、より多くのダメージを受けてしまう。

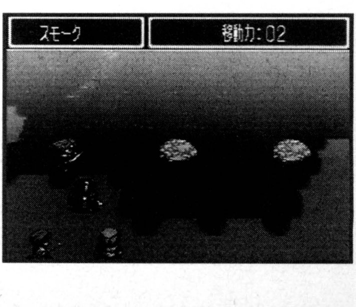
戦略性の高いこのシステムをうまく使う事が、展開を有利に進めるコツだ。さらに移動した先で敵を撃破した後、移動力が残っていればさらにそこから移動し、ヒット&アウェイの戦法を取ることもできる。

また、このゲームには時間の概念があり、フィールドマップ上で何ターンか過ぎると、時間が進み徐々に夜になる。そして夜になればなるほど、敵の防御力、攻撃力はアップし、モンスターは強力になっていく。ＨＰが少ない時は、時間も気にしながら進もう。

キャラクターにマジックポイントなどの概念はなく、全て「特殊」というコマンド扱いになっている。「特殊」コマンドは1ターンに1度使えるので、マジックポイントなどを気にせず戦闘を行う事ができるのだ。

「行動終了」を選択した時点で、そのキャラクターのターンは終了する。全員の行動が終了すれば、敵のターンとなり、その間はこちらからは何もできない。敵の行動を予測し、次に何をしてくるかを考えた上で行動することが重要だ。

今でこそジャンルとして定着しているシミュレーションＲＰＧだが、ここまで色濃くシミュレーション要素を取り入れた作品は、そう多くはないだろう。



敵ユニットも同様にフィールドを歩き、こちらに向かってくる。

キャラの特殊能力

ここでは、各キャラクターの特殊能力を説明しよう。本文でも触れたが、この特殊能力も魔法同様、回数制限は1ターンに一度だ。次のターンになれば、また同じように使えるようになるのでガンガン使っていこう。

アルバート

へんしん

アルバートの特殊能力で、勇者の血を継ぐ者だけが使える変身能力。青獅子や、火の鳥などに姿を変え、敵に大ダメージを与える。

ソフィア

魔法

ソフィアは魔法使いで、主に攻撃系の魔法を使う。

- **雷撃**
  離れた敵1体に対して攻撃する。
- **火えん弾**
  火えん弾は、離れた敵1体を中心として、その周囲の敵にも攻撃できる魔法だ。
- **瞬間移動**
  これは一度行った事のある町などにテレポートする。

ノイマン

魔法

ノイマンは僧侶らしく治癒系の魔法を使う。まだ見習いなんだけどね。

- **かいふく**
  かいふくは、文字どおり仲間1体の体力をある程度回復させる。
- **蘇生**
  蘇生は、死んだ仲間1体を復活させるが、レベルの低いうちは成功率も低い。
- **治癒**
  戦闘中に麻痺させられたり、毒を受けた仲間1体を、正常の状態に戻す事ができる。

スレイ

はげます

騎士のスレイは、自分に近い位置にいる仲間をはげますことによって、行動終了になった仲間1体をもう一度行動できるようにする。つまり、1ターンに二度行動させることができるのだ。

ダッシュ

うばう

シーフであるダッシュは、近くにいる敵モンスターから持ち物やお金を奪う事ができる。

ガリオク

気合

ドワーフのガリオクは、近くにいる仲間1体の攻撃力を1ターンの間だけパワーアップさせられる。

マージン

精霊魔法

エルフ族の精霊使いマージンは、精霊を操る魔法「精れい魔法」を使用する。

- **水精**
  近くにいる仲間1体の体力をある程度回復させる。ノイマンの「かいふく」とかなり近いコマンドだ。
- **風精**
  離れている敵を複数攻撃することができる。
- **火精**
  離れた敵1体を攻撃できる、ソフィアの「雷撃」に近いコマンド。

前半の実戦攻略

ここで前半の攻略ポイントについて少し触れておこう。行く先々の町にはボスが用意されており、そのボスを倒して得たアイテムが次の町でのキーアイテムになることが多い。ボスを倒さずとも町には入れるが、ストーリーが進まなくなるので、必ず倒していくようにしよう。

チベリス ▶ ゴート

チベリスからゴートに行く途中、川にかかった橋を渡るのだが、その近辺では大こうもりや、ローパーなどが襲ってくる。レベル1の主人公たちでは耐久力も低く、あまり無理に突っ込んでいくと手痛い返り討ちにあう。慎重に大こうもりを排除してから、橋の先のローパーの群を倒していくこと。レベルが2になるとだいぶ余裕も出てくるぞ。



ここらで戦闘の基本を覚えておきたい。

ゴート ▶ ノイラート

ノイラートへ行くためには、北の森を抜けていかなくてはならない。このゲームでは地形によって移動力に差が出る。森に入ると移動力の消費が激しくなるので、うっかりするとパーティがバラバラになることも。すぐ助けにいけるよう、下手に分かれずにかたまって移動する事を心がけよう。キャラクターの性質上ノイマンは他のキャラたちに比べるとレベルのあがり方が比較的遅いので、この辺りで少し稼いでおくのも手だ。

ノイラート ▶ ミケアナ

ミケアナはゴートから遥か南東に位置する。一度パーティ全員を「ゴートの思い」でゴートに移動させた方が時間も短縮されるぞ。前半の山場とも言えるこのルート、強敵ガーゴイルがうようよしている地点だ。ノイラートで仲間にしたスレイの「はげます」コマンドをノイマンに使用し、傷ついた仲間達の回復に努めよう。一応仲間が麻痺した時の保険として、「めざまし草」をいくつか買っておく事をおすすめする。

ミケアナ ▶ コートロード

コートロードにたどり着く前に、橋の上にいるボス・ガストを倒さねばならない。ガストは「蘇生」コマンドで、死んだスモークを蘇らせるが、蘇ったスモークの体力は3～40前後と低い。わざと蘇らせて、経験値を稼ぐといいぞ。

さらに橋の先には、強敵ライアモスを筆頭に、十字軍騎士、剣士の団体がいる。特に十字軍剣士は、特殊コマンド「気合い」でライアモスの攻撃力を2倍にしてしまう。攻撃力のあがったライアモスの一撃を食らうと、レベルの低いうちは即死もありうる。そうなる前に真っ先に十字軍剣士は叩いておこう。脱出用に人数分の「ミケアナの思い」を所持しておくのが基本だ。

コートロード ▶ ルベレー

コートロードで「水晶の行方」を入手したら、ルベレーを目指すのだが、このとき、普通に歩いていくより、ミケアナから進んだほうが近道になる。「ミケアナの思い」を使って一旦、パーティ全員をミケアナへと戻そう。ない場合はソフィアの瞬間移動を使って「ミケアナの思い」を人数分買い揃えさせる。ミケアナから東へ進んでいくと次の目的地ルベレーが見えてくる。その辺りで出現する攻撃力



気合をかける前に倒しておこう。

の高い十字軍騎士と、間接攻撃のやっかいなスモークには注意。広範囲に配置されているので、敵を引きつけ、一体ずつ対処していくといい。集中攻撃さえうけなければ、それほど怖い敵ではないぞ。レベルの目安は6もあれば充分だ。

ワンポイントアドバイス

ここでは、主に戦闘で役立つ知識を取り上げてみたので、プレイした時の参考にして欲しい。

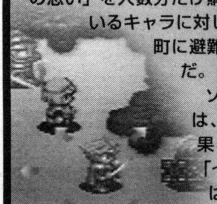
左手に何を持たせる?

主人公たちが右手に装備している武器は取り外せない。そこで、武器屋などで売っている武器をあまった左手に装備させる。するとその分だけ攻撃力がアップ。逆に、左手に盾を持たせれば防御力がアップ。その場の状況に応じて使い分けると効果的だ。意外とこれ、忘れがちなので注意してね。

仲間を置き去り…!?

主人公たちがピンチに陥った時、全滅さえしなければ、とりあえず建て直しがきく。そこでアイテム「～の思い」が役立つ。仲間のほとんどが死んでしまって、とても太刀打ちできない…。こんな状況になってしまったら、すかさず「～の思い」を使って一人でも町へ返そう。そうすればほかの全員がやられたとしても、生き残ったキャラが町の教会で寄付金を払えば復活できるぞ。

ほかにも、町へ帰ったキャラがその町の「～の思い」を人数分だけ購入し、町の外で戦っているキャラに対して使用すれば、全員が町に避難する事だって可能なのだ。



ソフィアの「瞬間移動」は、「～の思い」と同じ効果を持つ。行きたい町の「～の思い」がない時などは、ソフィアに頼ろう。

復活は皆で一緒に!

先ほどの話にも出たが、教会で寄付金を払う事によって、死んだキャラクターは生き返るのだが、一度の寄付金で複数のキャラを蘇らせてくれる。なんて優しい司祭様…他のＲＰＧも見習って欲しい気前のよさだ。

はげましを有効に活用すべし!

騎士スレイの特殊コマンド「はげまし」は、一度行動終了したキャラを再び行動可能にする。これをうまく利用しよう。

複数のキャラの体力が不足している時は回復魔法を持つノイマンに、総攻撃を仕掛けたい時は攻撃魔法が強力なソフィア、接近戦をしかけるなら気合いを持つガリオク…といった具合に臨機応変に使い分けよう。

レベルアップで体力回復

細かい事だが、キャラクターのレベルがアップすると、HPは満タンに回復する。…そろそろレベルがあがりそうだなと感じたら、体力回復をレベルアップに頼った方がお得だぞ。

まだまだあるが…

まだまだ小技は豊富にあるが、ここでは書ききれない。同じ戦略とか戦術でも、このゲーム特有のルールをいかに利用するかがポイントだ。特に移動の順番などは重要な要素なので、よく考えて行動させよう。

冒険を終えてみて…

少々、かいつまんだ説明ではあったが、『アルバートオデッセイ』とはこんな内容のRPGだ。ゲームの難易度もそこそこに抑えられており、サクサクと先に進んでいける。当時としては斬新なシステムも、シンプルなためわかりやすい。なんだかんだと最後まで楽しませてくれるし、存分にそのストーリーも味わうことができた。

世界各地に突如として現れたモンスターの大軍。嵐の夜に助けを求めてきた少女ソフィアと、16歳を迎えた主人公アルバートとの出会い。そして長い旅は始まり、伝説の英雄ゴートの建てた国や村々を巡る。世界を救うという水晶の行方を追い求め、宿敵ライアモスとの戦いを経て、悪の大魔導士オズワルトとの決戦に挑む…。このように非常に盛り上がるストーリー展開を見せてくれる。

だが、そこにいたるまでに、あまりにも死んでしまう人物が多い。イベントが発生するたびに、「また誰か死ぬんじゃないか?」と危惧してしまうほどだ。英雄物語というテーマの宿命かもしれないが、ちょっと行き過ぎと感じたのは筆者だけではないだろう。

そして、爆発したのは感動(?)のエンディング。エンディングを迎えてから数分、開いた口が塞がらなかった。そのエンディングは、ぜひ、読者の皆さん自身の手で解いていただき、色々感じてみてほしい。

また、このゲームには続編が発売されていて、そちらのほうでは、筆者個人としては納得のいく終わり方、というかハッピーエンドとなっている。そちらからプレイしてもかまわないが、本作よりも敵が強化され、より高度な戦略性を求められるゲームとなったことも付け加えておこう。

私の懐(なつ)ゲー

「ソフトプロ」「ジャストブリード」と、ソフト（メーカー）に向けたネタが続いた当コーナー。今回は、自分たちのゲームにかける想いをカタチにしてしまった人々だ！ 題して「こんなの作っちゃいました」。

血と汗と涙の結晶か!?

最近になって、編集部に葉書やお手紙以外のものが届くようになってきた。ゲームへの思い入れが深まると、その思いの丈を創作活動に結び付けたくなるキモチはよーくわかる（本誌自体がそんなもんだものなぁ）。ではその中からいくつか紹介してみよう。

「君はホエホエ娘」…改訂版!?

前号の読者コーナーでも少し触れた、愛知県の馬場良さんから届いた「君はホエホエ娘」（アイドル八犬伝・FC）のクラシックギターバージョン演奏テープ&楽譜。その素晴らしい出来に、「ぜひ読者プレゼントにしたい」と書いたところ、早速ご本人からお便りが寄せられた。

「私のテープを読者プレゼントに、とお考えになっていたとはまったく予想外でした。実は、件のテープと楽譜を貴誌に送った後に、記譜のミスを訂正したり、音自体に変更を加えたりした"改訂版"を作りましたので、どうせならそちらの方をプレゼントにしたいのですが」編集部の予想を裏切る展開だ…。まさかそうくるとは思わなかった。また、前述の手紙には、昔のゲーム雑誌に掲載されていた「アイドル八犬伝」の制作者の記事が同封されていた。

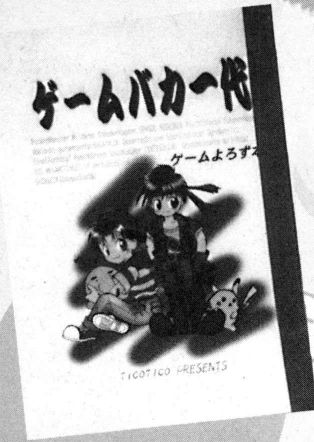
「ここに写っている制作者の方々にできればお会いしてみたいものです。そして、私のギター版「ホエホエ娘」について、ぜひともご意見を伺いたいです。ユーゲーにちょうどよく「あの人に会いたい！」がありましたので、それに応募します。せめて正確なお名前だけでも知りたいのです」

残念ながら、「アイドル八犬伝」を発売した「トーワチキ」は、もうこの世にない。調査をしようとはしたものの、すでにない会社を調べるのは非常に困難だった。これは業界内部からの情報を待つしかなさそうだ。この作曲者の方の消息をご存知の方は、ぜひとも編集部までご一報を！

「君はホエホエ娘」クラシックギター演奏テープと、その楽譜についてのお問いあわせは本誌編集部まで。宛先はP109の左下にありますのでそちらを見て下さいね。

ユーゲーに捧げられてしまった本

次に紹介するのは、女性3人のサークル「TicoTico」さんから送られてきた同人誌「ゲームバカ一代」。古今東西の色々なゲームソフ



トの、紹介や評価、フリートーク的な対談などで構成されている。発売日が本誌4号と同じなので、本当に偶然なのだが、本誌で取り上げたゲームが結構ある。ラインナップは、「カエルのために鐘は鳴る」「天地創造」「美食戦隊薔薇野郎」「グランヒストリア」など。「ダンジョン・マスター」では、『モンスター倒すと切り身になって、壁に骨入れると生き返るゲーム』と説明され、なんじゃそりゃと思いながらプレイしたらそのとおりのゲームだった」…とか。入っている話題もネタも、そのゲームを知ってる人にとっては爆笑モノ。

個人的にも「ワイルドアームズ」「幻想水滸伝」「サイキックフォース」などのイチオシソフトが入っていて、非常に楽しく読ませてもらった。女性同士でこんなにゲームの話ができて、羨ましいなあ。

しかしなにより驚かせてもらったのが、表紙をめくってすぐに書いてある、「この本を、ユーズド・ゲームズに捧げます」。…これを見たとき、本誌編集部員（♂）はこう言った。「これじゃ、ユーゲー死んじゃったみたいだよ～」。

「ゲームバカ一代」についてのお問い合わせは、〒290-01 千葉県市原市瀬又569-169 千田紫さんまで。なお、問い合わせへの返事用に、切手（もっと親切なのが、自分の住所・名前を書いて切手を貼った封筒）などを同封する心遣いも忘れずにね！

やっぱり最後は「薔薇」でしょう

最後を飾るのは、本誌1号で取り上げた「美食戦隊薔薇野郎」の50ページに及ぶ攻略同人誌。「斎藤智晴黙認 美食戦隊薔薇野郎公式攻略本 そして彼らは星になった…」だ。オールモノクロのコピー誌で、画面写真が撮影できなかったためか、キャラは手描きだったりもする。だが、内容はなかなかの本格派だ。マニュアルに始まって、キャラ紹介、用語辞典、そして開発の中心人物である斎藤智晴氏への質問など、かなり多彩である。この斎藤氏の回答が、「さすが薔薇の制作者」といった感じ。「このゲームの制作のきっかけは？」という質問に、「日本のゲーム業界を恐怖のズンドコに陥れようとしました。理想はとても高かったが知能が低すぎた」と答える破天荒ぶりには恐れ入る。もっとも、わざとこのように答えたのだ…と信じたいが。

また、食材についての記述もすごい。「料理対応食材固有定数一覧」「敵キャラクター出現食材一覧表」など、「薔薇合宿」なるものを敢行し、64時間かけて取ったというデータは迫力の一言に尽きる。



バカゲーの中のバカゲーであるこのソフトに、まったく引けをとらないノリが保てるという点において非常に貴重、としか言いようがない本だ。

「そして彼らは星になった…」についてのお問い合わせは、〒157 東京都世田谷区北烏山7-11-21-B107 太田宏さんまで。

宛先はこちら

〒104 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
(株)KTCキルタイム
コミュニケーション

ユーズド・ゲームズ編集部
私の懐ゲー係

1997 WINTER

どうせ買うならこれを買え!

今月の一本

死と隣り合わせのタイトロープアクション!!

待ち構える数々の罠、立ち塞がる数多の敵。そして、残された時間はごくわずか……。若者は、麗しき姫君を悪しき宰相の手より救い出せるか!!

SUPER FAMICOM

プリンス・オブ・ペルシャ

メーカー：メサイヤ
価格：8,800円
ジャンル：アクション
発売日：'92.7.3
1Pプレイ専用



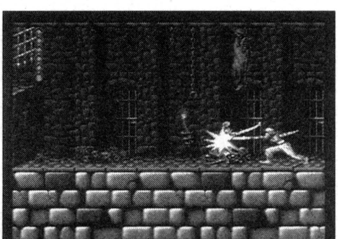
若者よ、愛のために艱難辛苦を乗り越えろ!

『プリンス・オブ・ペルシャ』それは熱い漢（おとこ）の物語だ。自分を地下牢に閉じ込めた憎っくき宰相から惚れた女を助けるため、漢は地下で拾った剣と己の肉体、そして、溢れんばかりの勇気だけを武器に立ち上がる。なんと漢らしいゲームなのだ！　そんな素晴らしいゲームを今回は紹介しよう。

『プリンス・オブ・ペルシャ』はパソコンからの移植作で、キャラクターの動きが凄まじいほどに緻密で評判になったゲームだ。例えば、走りながら急に方向転換すると足を滑らせたり、崖っ縁からぶらさがったりと実に多彩なアクションでプレイヤーの目を楽しませてくれるのだ（スーパーファミコン版ではしゃがみ歩きができるようになっている。それから余談だが、なんでもアクションは人間の動きをビデオで撮影し、そこから描き上げていったらしい）

評判になったのはアクションだけではない。そのべらぼうなまでに高い難易度も、硬派なゲーマーたちの支持を得たのだ。どれくらい難しいかというと、実際に体験してみよう。

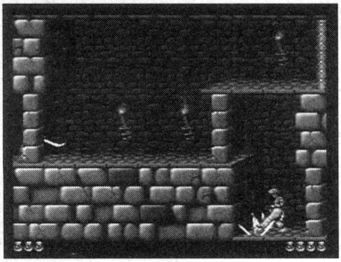
…おぉっと、ここの扉を開けるには正反対の位置にあるチョコッと盛り上がっていてわかりにくいスイッチを押すのだ。そして扉が閉じてしまう前にくぐらなければいけない！　しかし、一度通ると落ちてしまう床があるので走り跳びだ！　危ない、そこにはスパイク



緊張感の高い戦闘シーン。コツをつかまないと、いつまでたっても勝つことができないぞ。

のトラップが待っているぞ！　そこはすり足でゆっくり進むのだ！

これくらいのトラップで驚いてはいけない。この程度のことは、このゲームにおいては日常茶飯事！。行く先々にはギロチンや溶岩とかなんだかよくわからない「光る水溜まり」まである（全てデストラップ）。これがクリアできないようでは、愛しい姫を助け出すどころか、自分の身ひとつ護ることなどできないぞ！ありがたいことにトレーニングモードがついているから、ここでジックリ操作方法や感覚をつかみ、ゲームに挑もう。



慎重に歩いてトラップをやり過ごす。ジャンプ以外のトラップをかわす手段として新しいアイディアだった。

チャンバラだけが戦いではない。歩くこと、それだけでも戦いなのだ！

さて、５ステージあるトレーニングモードをクリアできたら、改めて実戦だ。ステージは全部で20あり、ステージ1は閉じ込められていた地下牢から始まる。

通路を右側に進んでいくと敵の兵士がいるが、最初は武器を持っていないので、最下層に落ちている剣を拾いに行く必要があるのだ。

左側の扉を開けて進んでいくと、途中で床が落ちる場所があるから注意しよう。それから、いつでも突然の死（＝デストラップ）を警戒していかなければならない。このゲームでは高いところ（身長の3倍くらい）から落ちるとダメージを受けてしまい、もっと高いところから落ちると簡単に死んでしまうからだ。だから、足場には常に気を使って進まなければならないのだ（中には高さだけでも十分に死亡高度なのに、わざわざスパイクのおまけまでついている嫌味なものまである）。

さて、剣を手に入れたら兵士との戦闘だ。このゲームでは戦闘もシビアだ。1撃で死ぬことはないが、ちょっとでも気を抜けば即死間違いなし。まさに真剣勝負だ。敵は一定の攻撃パターンをもっているので、それを見極めて隙を突いていくのだ。切り返してきたらタイミングを合わせて剣で受ける。これはッ！　という必勝法はないので、慣れるしかないだろう。どうしてもだめなら「デバックモード」を試してみよう。

敵の兵士を倒したら扉のスイッチを押して、次のステージへ。

ゲームクリアの鍵、それは慎重かつ大胆な行動だ。目の前に道がなかったらジャンプし、落ちそうな床があったらゆっくりと近づいて確かめる。状況に合わせ、自分で考えるしかない。だからといって、いつまでもまごまごしてもいられないぞ。何故ならば愛しき姫が助けを待っているからだ。愛を信じ、戦い抜け！　ダイハードもかくやのギリギリのアクションで、宰相の待つ最上階まで駆け抜けるのだ！

お得なウラ技を紹介！

●デバックモード

パスワード画面で「SPECIAL」と入力すると「うっ」という音がするので、タイトル画面に戻してゲームスタート。ポーズをかけてB、Y、上、下、左、右、L、Rの順に押すと再び「うっ」と音がなれば成功。その後、セレクトとスタートを同時押しすると様々なデバックモードに突入する。

●サウンドモード

ゲーム中にスタートを押しながらセレクトを押すと、サウンドモードになる。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

やはりアクションパターンの豊富さ、滑らかさがこのゲームの個性だろう。また、そのアクションを利用してダンジョンの謎を解くシステムも面白い。

★発売当時の評価★

独特のCG・システムは、パソコンのヒットゲームということもあり、注目度が高かった。ただ、操作系が複雑なため、慣れるのに苦労する。

編集部購入価格
1000円
入手難易度
易しい

GAME BOY

アレサII

メーカー：やのまん
価格：4,800円
ジャンル：ロールプレイングゲーム
発売日：'91.9.27
1Pプレイ専用





カプセルモンスターを使い、アレサの地に平和をもたらせ！

モンスターを仲間にする、「カプセルモンスターシステム」が特徴的だったRPGシリーズの第2弾。さらなるシステムのバージョンアップで、面白さ倍増！

「親切」「丁寧」「安心」の3拍子揃った優秀ソフト

ゲームの舞台となるのは、タイトルにもなっているアレサ大国。物語は、主人公であるマテリアが友達のドールを探すことから始まる。

町を探してみるとドールの姿はなく、仕方なく町の北にある砦へ向かう。中にいるモンスターを倒して砦をぬけ、やっとのことでドールを見つける。しかし、同時に前作でアレサ大国を恐怖に陥れたハワードの復活とアレサ大国の危機を知ったマテリアは、再び冒険の旅に出る……と、いったぐあいに物語は進んでいく。

ゲームは、トップビューの画面で展開するRPGで、ある程度ゲームをやったことがある人なら、説明書なしでも進めることができるだろう。加えて、プレイヤー視点に立って考えられたシステムが多く、誰でも楽しめるような内容になっているのだ。

RPGでは、ザコ敵を一撃で倒せるほどにレベルが上がっているにもかかわらず、いちいち戦闘を行なわなければならないことがよくある。特にこうしたシステムは、時間がない時など、迷惑以外のなにものでもないし、そうでなくとも、うっとうしいことこの上ない。ところが『アレサII』では、レベルが上がるとそれ以下のモンスターは、出現しなくなるため、無駄な戦闘をすることがない。ダンジョンの探索も短時間で終了させることができるので、かなり快適にゲームを進めることができるのだ。

さらに、パーティの皆が話し合う「そうだん」も面白い。次の目標が分かるし、行動できる範囲が限定されている(○○がないとこの先は行くことが出来ないなど)ため、物語の進め方に戸惑うこともなくプレイできるようになっているのだ。

また、人物との会話や物を調べる時などは、対象に接触するだけでいいなど、細かい部分にも気が配られているのも見逃せない。

戦術の幅を広げる「カプセルモンスターシステム」

このゲーム一番の特徴である「カプセルモンスターシステム」。これは前作から引き継がれたシステムで、ゲーム中に登場するザ



スタンダードなRPGらしい画面。簡単にゲームの世界に入っていけるぞ。

コモンスターを魔法で仲間にして、カプセルで持ち歩くことができる、というものだ。
　仲間にするためには、一緒のパーティにいるドールがファイアーボールの魔法を覚えていることが必要。この魔法が戦闘中に効果を発揮すると、敵が一撃で燃え尽きてしまう。そうしたら戦闘終了後に、モンスターの燃えカスをカプセルに入れておく。すると、次の戦闘でモンスターを使うことが出来るのだ。ザコといってもモンスターはモンスター、それなりに力があるので頼もしい味方になってくれるだろう。ただし仲間にしたモンスターはその後、1回しか戦闘させることができないので、使いどころに気をつけよう（しかし1度燃やされているのに仲間になるって…、心が広いな、アレサのモンスターは）。



「そうだん」は攻略だけでなく、キャラクターの個性を引き出してくれるシステムだ。

平和を取り戻すための戦闘指南

　もともとそんなに難しくない『アレサII』だが、ひとつ注意すべきなのがお金の問題。例えば戦闘中に敵から多くのダメージを受けると、アーマーやシールドといった「ウェポン」が壊れてしまう。そうなると、新しい装備をし直すか、「カルトジャム」というアイテムを購入しなければならない。
　これははっきり言って面倒くさい上に、お金がもったいない。このゲームでは敵を倒しても入るお金はすずめの涙で、ほとんどが宝箱か町にあるCD（キャッシュサービス）で借りるしかなく、装備を整えるのは一苦労なのだ。さらに、敵から受けた毒や麻痺といった特殊攻撃はその戦闘が終わっても直らないので、これもアイテムを使うことになる。よって無駄な出費はできるだけ避けなければならない。ではどうするか？戦闘をなるべく速攻で終わらせることが重要だ。そのためには、キャラクターの戦闘での役割をしっかりと確立させてやることが重要になる。例えばパーティが三人だった場合、ドールが補助にまわりマテリアと他の一人で攻撃したり、ファイアーボールの魔法が成功すれば一撃で倒せることを利用してドールをメインにしたり、といった状況に適した方法を考え出すのが必要だ。その上で、カプセルモンスターを絡めれば鬼に金棒、上手くやればHPを減らすことなく戦闘を終了させることができるぞ。

INFORMATION

お得なウラ技を紹介！

●ノーリスクでお金を稼ぐ

　GOLD　CARDを手に入れたら、キャッシングサービス（以下CD）に行き、4万ペラ借りる。そして次にCDを利用すると、まず2万ペラ借りるか聞いてくるので、NOを選択。次に4万ペラ借りるか聞いてくるので、これもNOを選択する。すると、「20000万PERAよろしいですか？」と聞いてくる。ここでYESと答えるとリミット表示は変わらず、2万ペラを丸儲けすることが出来る。この金は返済の必要がないので、どんどん活用しよう。
　また、マガンダ地方にあるラピアの砦にいるキッドンは、3万ペラのお金を持っており、倒したあとに画面をスクロールさせると復活する。これを繰り返せばあっという間にお金が貯まる。

●隠しアイテムを手に入れる。

その1：まずアリの大国で「アリの女王」以外の話を聞き、次にイルメルダ地方に戻ってマブーテの地下牢で女神の光と話すと、戦闘が発生する。これに勝つとキャラのレベルを最高にしてくれる隠しアイテムが手に入る。ただし、マテリアに使うとザコ敵が出てこなくなるので注意。

その2：ブゾン地方で、ファイナルタワーにいるレッドドラゴンを倒し、動く橋を渡る。そしてその近くにいる兵士に話しかけると、敵との戦闘になる。これを倒すとフィールド上でHPを回復できるアイテム「ミレニアムB」が手に入る。

その3：サダアム地方で、「ファクト」という敵を倒してからシュメルの砦に向かう。そして、中に入ると魔法使いがいるので話しかける。ここで戦闘に勝利すると、「メガフラッシュ」のA～Dの全てを補充する「ペンドラゴンC」が手に入る。

★ここがおすすめ★

グラフィックにもかなり力を入れており、会話シーンなどでは、頻繁にキャラクターの顔をアップにし、その魅力を最大限引き出している。GBで瞬きをしたり、セリフに合わせて口を動かすキャラクターを見るのはちょっと感動もの。

★発売当初の評価★

「カプセルモンスター」システムは評価が高い。シリーズも3作目まで発売されており、根強い人気があったようだ。

編集部購入価格
780円
入手難易度
普通

MEGA DRIVE

V・V－ヴィ・ファイブー

降り注ぐ弾とカタイ敵を、気合と根性で叩け!!

最近、ＳＴＧの数が少なくなったと嘆いている貴方に贈る超硬派ＳＴＧ。画面にいっぱいに広がる敵弾を避け、気合の限り突き進め！

熱血シューターたちに送る熱き名作！

94年にテンゲンから発売されたＳＴＧ『Ｖ・Ｖ－ヴィ・ファイブー』。多くのシューティングゲーマーに愛されたメーカー、東亜プランが93年に開発したゲームを移植したものだ。

　ソフトの作り自体はシンプルで、出てくる敵を破壊し、パワーアップアイテムにより自機を強くして全6ステージをクリアするのが目的。シンプルなシステムだからこそ、ゲーム構成は実に良く練り込まれている。その内容は果てしなく濃く、そしてアツイ。

　ただ、アーケード版が縦画面なので、どうしても家庭用マシンでは少し印象が違ってくる。縦に短いので敵がすぐ近づいてきてしまい、大きな敵キャラには押されることもあった。

　だが、その内容はまさしく『Ｖ・Ｖ』。シューティングゲーム好きには、文句なくオススメできる一本だ。

興奮度120％！君は神になることができるか？

①パワーアップがアツイ！

『Ｖ・Ｖ』では、自機のパワーアップを敵が出したアイテムを取り、画面右にあるゲージを移動させて任意に行うシステムになっている。このことにより、どうやってパワーアップしていけば一番効率がいいのかを考える必要性が出てくるのだ。ただ、このゲームでは、自機がパワーアップするとそれに比例し敵の攻撃も飛躍的に上がる。例えば、通常なら小さな弾を自機めがけ真っ直ぐ撃ってくるのに対し、ＭＡＸパワーになると、どでかい誘導弾がとんできたりするようになるのだ。しかし、だからといってパワーアップしないわけにはいかない。そんな事をすれば、堅い敵に押されて、逃げ場が無くなってしまう。この絶妙なバランスが燃えるのだ。

②攻撃がアツイ！

自機はパワーアップシステムにより通常装備の「ショット」、敵を追尾攻撃するオプションがつく「サーチ」そして、攻撃力最大の「ミサイル」といった3種類の攻撃を使い分けること



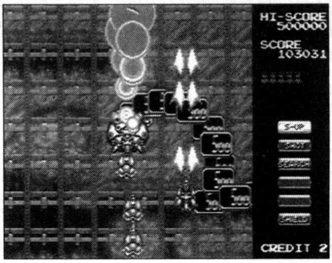
画面が狭いためか、かなり難しいボス戦。うまくパターンを作らないといつまでたっても勝てないぞ。

メーカー：テンゲン
価格：7,800円
ジャンル：シューティング
発売日：'94.3.25
1Pプレイ専用





ができる。どの装備でもクリアは可能だが、使いこなすにはそれぞれ違ったテクニックが必要になってくる。そのための攻略法を見つけ出し、極めることが攻略のカギだ。



パネルを連続でゲットするのが気持ち良い。一周目は500点だけど、二周目はなんと10000点!

③ボス戦がアツイ!

このゲームは、一度やられるとステージを少し戻され、さらにパワーも最弱になってしまう。ボス戦でやられてしまうと、今までの苦労が水の泡になってしまうのだ。おまけに『V・V』では最近のSTGに良くあるボムというものが無いため、とっさの緊急回避や、ボム乱発でその場を切り抜ける「ボム押し」が出来ない。だからこそ、ボス戦には凄まじい集中力と反射神経、そして根性だけが頼りなのだ。

④点数稼ぎがアツイ!

パワーアップカプセルを取りこぼさないでステージクリアすると、ボーナスが入るようになっている（すべてのステージで成功させて一周クリアすると500万点ボーナス!）。また、2面以降登場する500点～10000点（一周目4面までは1000点）のあいだをループするパネルも点数稼ぎポイントの一つ。敵の攻撃をかわしつつ、10000点をゲットしていくのはアツイ。さらに3面にはダメージを与えた分だけパネルを吐き出す敵がいて、これにフルパワーの「ミサイル」を当てると気持ち良いほどパネルをばらまいてくれるぞ。

一石二鳥、極めろ『V・V』&『グラインドストーマー』

さて、これでどれだけアツイか分かっていただけたと思うが、実はもう一つ秘密がある。このソフトには、『V・V』の海外版である『グラインドストーマー』が一緒に入っているのだ。この『グラインドストーマー』は、ステージ構成は『V・V』と同じなのだが、ボムを搭載していることとパワーアップシステムが、任意ではなくアイテムによる直パワーアップになっている点が違うのである。つまり敵を倒すと、「S-UP」なるものが現われ、それを取るとスピードアップするといった具合になっていて、『V・V』とはまた一味違った戦い方ができる。まさに、一粒で二度おいしいソフトなのだ。

お得なウラ技を紹介!

●無限コンテニュー

電源を入れて100回リセットする。そして、オプション画面のクレジットリミットをフリープレイにすると無限コンテニューになる。初心者はまずこれ。

●『V・V』でボンバー装備&無敵

『V・V』モードでスタートして、ポーズをかける。その状態で、左・左・右・右・上・下・上・下・B・Aの順に押すと、ボンバーを装備。そして、ボンバーを使ってバリアが出たら、もう一度ポーズをかけ上記のコマンドを入れる。すると、シールドが残り無敵になる。しかし、これは邪道中の邪道なので、どうしてもクリアしたい時以外は使わないこと。

●ミスしてシールド装備

電源を入れて200回以上リセットすると、ゲーム中にミスしたあとシールドが装備されて始まる。『グラインドストーマー』モードの場合は、通常3個ストックのボムが4個に増える。ただし、この技は無限コンテニューと併用出来ないので、気をつけよう。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

パワーアップ型のゲームだがショットをうまく使いこなせば、どんな場面でも復活できる。最後まであきらめない根性が大事だ。

★発売当時の評価★

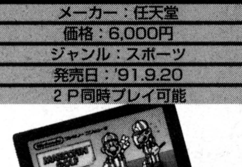
評価はそこそこだが、ヒットはしなかった。画面比率がアーケードと微妙に違うために難易度が上がっているのが理由だろうか。

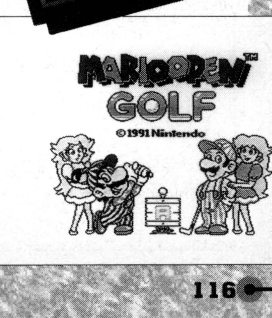
編集部購入価格
1780円
入手難易度
普通

FAMICOM

マリオオープンゴルフ

メーカー：任天堂
価格：6,000円
ジャンル：スポーツ
発売日：'91.9.20
2P同時プレイ可能





マリオとともにゴルフを極め、トッププロを目指せ

全90の多彩なホールを規定オーバー内でクリアしていく面クリア型ゴルフゲーム。わかりやすい画面と奥深い内容で、ハマルことうけあい。

ゴルフの魅力を余すところ無く再現

風を読み、距離を測り、それに合わせてクラブを選ぶ。足を軽く広げ、スイングをする寸前に感じる緊張感。そして、白いボールがカップインする瞬間に感じる開放感、これこそがゴルフの魅力であり面白さだ。『マリオオープンゴルフ』はその魅力を存分に楽しませてくれるソフトである。ディスクシステム時代から続くシリーズ作となるゲームで、任天堂の看板スター「マリオ」を使うことによって、地味になりがちなスポーツゲームを万人受けに仕上げた傑作なのだ。

ファミコン初期のころからある任天堂のゴルフゲームは、スイングをメーターで行ったり、グリーンの芝を矢印で表わしてわかりやすくしたりと、システム的にかなり完成されていた。このゲームは、その完成されたシステムを集積したソフトといえるだろう。

ルールはいたってシンプルで決められた規定打数オーバー内でコースを回り、越えたらその場でゲームオーバー。しかし、そのシンプルなシステムに、ゴルフの面白さを堪能できる要素が詰まっているのだ。ゴルフにおいて一番アツイ瞬間というのは、ショットの瞬間、グリーン上での芝との格闘、そして、打ったボールがどこまで飛び、どこへ落ちるのかという三つである。このソフトでは、そのアツイ瞬間を、それぞれ三つの画面に分けることで、より臨場感を高めている。さらに、カップに近づくとそこだけズームアップされるのだが、これが入るか入らないか微妙な時は、もうめちゃくちゃアツイ！　手前に見えるカップに向けて、勢いの弱くなったボールが、奥からだんだんと近づいてくる。祈るような気持ちで見ている目の前で、スコッとカップに入った時の喜び。これは本物のゴルフを知らなくても十分すぎるほど面白い。まして、ホールインワンしてしまった日には、思わず叫びたくなるのが人情というものだ。

そして、コースの多彩さと数の多さも魅力の一つだ。このゲームには、18ホールのコースが五つある。つまり全部で90ものホールが存在するのだ。コースにはそれぞれ規定打数オーバーが設定されており、難易度に差が出るようになっている。さらに、ゲームを進めていくにつれ出てくるバンカーだらけのホールや、グリーンの周りがほとんど池になっているホールは、プレイヤーをあっといわせ、何としてもこの面をクリアして、他のホールを見てみたいという欲求を駆り立て

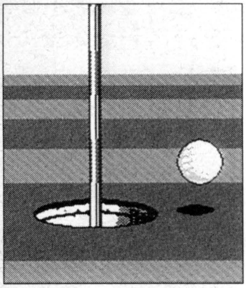
るのに役立っているぞ。

最強ホールを制覇するために

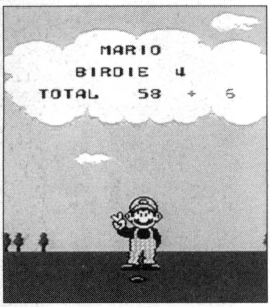
一番難易度の高いコースを攻略し、完全制覇を目指すにはまず、ホールの情報――風向きや風速、グリーンまでの距離など――をしっかりと把握することが重要である。当たり前のようだが、これがシッカリとできていないと、無駄な打数を叩いてしまうぞ。
次にショットだ。これには、かなり多くの打ち方があり状況に応じて使い分けていく必要がある。例えば目の前に木があり、ホールは少し右に曲がっている。このまま打ったのでは、木にあたってしまう。そんな時は打つ方向を、あえて左に少しずらして木を避け、思いっきりスライスをかけねばならない。またグリーン側からのアプローチで、グリーンの芝がカップから逃げているような場合は、スイングのスピードをSLOWにして、少しカップを越えるようにバックスピンをかければ、上手くボールを止めることができるのだ。このように、つねに状況を冷静に把握して、的確な対処を行うことが、完全制覇への近道となるのだ。

細かな演出が心地よい

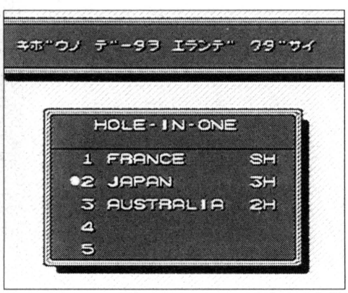
このゲームの優れているところは「ゴルフ好きの心をくすぐる演出」が随所に見られること。
前ページに述べた「カップがアップになる」演出はその最たるものと言えるだろう。ほかにも、バーディやボギーなどのスコアによってマリオが違ったポーズを見せる、という演出も、実際のゴルファーの気持ちを表現しているようで見ていて面白い。また、ホールインワンやイーグルなどの珍しいショットデータを保存してくれるのもうれしい配慮と言えるだろう。
これらの要素は最近発売された「みんなのゴルフ（PS）」にも見られる。ゴルフを良く理解し、システムを徹底して作り込んだからこそ、これらのゲームは面白く遊べるのだ。



ボールがカップにはじかれたり、ギリギリで止まったりした時のくやしさがうまく表現されている。



バーディをとってガッツポーズ。実際のゴルフでもよく見られるシーンだ。



ホールインワンを決めたら、いつでも友人に自慢したりできるのだ。

お得なウラ技を紹介!

●スタッフ紹介
タイトル画面で、1コンの右とセレクトとBボタンを押しつづける。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

操作系は問題ないのでゲームとしても十分楽しめるが、やはりゴルフ好きのためのゲームと言える。コースを攻略する楽しみもあるが、ゴルフは他の人と競い合うのも面白い。仲間内で色々なルールを決めて勝負してみるのも面白いと思うぞ。

★発売当初の評価★

雑誌の上の評価は悪くなかったが、セールス的には「マリオ」の名を冠したゲームとしてはソコソコ。すでにSFCで「遥かなるオーガスタ」が発売されていたこともあり、時代の流れが3Dリアル志向に流れていたのが原因かも知れない。

編集部購入価格
1980円
入手難易度
普通

PC ENGINE

スーパーシュヴァルツシルト2

メーカー：工画堂スタジオ
価格：7,800円
ジャンル：シミュレーション
発売日：'92.12.4
1Pプレイ専用

美麗なビジュアルと壮大なシナリオで魅せるＳＦ叙事詩!!

星々の海を舞台に宇宙戦艦が激戦を演じ、惑星の空を艦隊が覆い尽くす！　理想と策謀が交差するＳＦシミュレーションの金字塔!!

大艦隊を指揮し、敵司令部を粉砕せよ！

ＳＦ、銀河、帝国、艦隊……なんと胸ときめく言葉の数々！　瞼を閉じれば、宇宙戦艦同士の戦いが目に浮かぶではないか。なんと素晴らしきSFの世界！

きみもそう思うか？　よし、そんな同志諸君にはこのソフトを紹介しよう。その名は『スーパーシュヴァルツシルト2』だ!!

原作はパソコンで「シナリオシミュレーション」というジャンルを確立させた名作。第一作はすでに、ＰＣエンジンCD-ROM²にも移植されており、その翌年に続編として登場したのがこの作品だ。ストーリーの演出に美しいビジュアルや、戦闘シーンやイベント、エピソードへの導入にアニメーションをふんだんに使用したのが話題になった。物語もオリジナルになっており、パソコン版を遊んでいても楽しめるようになっている。ゲームは大きく二つのパートに分けることができる。一は全体を見る戦略パート。基本は前作から継承しており、指揮下の艦隊に指令を出したり、新型艦、新兵器を開発して戦力を強化したり、小惑星を探査して収入を増やすなどのコマンドを行う。

そして、もうひとつは実際の戦闘が行われる戦術パートだ。敵対する艦隊、惑星、要塞が接触すると戦略パートから戦術パートに移行し、今度は艦単位を操っての戦闘となる。今作では視点がサイドビューになり、また使用する武器も対艦用のキャノンと対地対要塞用のボムだけではなく、新たに遠距離対艦ミサイルや広範囲ミサイル「マイン」なども使用できるようになっており、格段に戦術的要素が増えている。これらの武器を使用し、敵旗艦か惑星、要塞を撃破すれば勝利となり、これを繰り返すことによってストーリーが展開していくのだ。


膨大な量のビジュアルシーン。様々な人間模様が描かれる。

物語は、前作のソマリ大戦から1年後、星系の盟主たる大国イストラムーを舞台に進む。前大戦によって疲弊した国家を救おうとある太守が反乱を起こす。プ



今月の一本

レイヤーは王家の血を継ぐレジスタンスのリーダー、ライアンとなり、この事態を収集して帝国に秩序を取り戻すために戦っていくのだ。だが、太守たちをも巻き込んだ戦いは、予想外の展開を見せ始めるのであった…。

戦略は大胆にして単純に

攻略で特に重要なのは艦の専門化、つまり、目的別に対艦用、対地用と、艦の装備、編成を変えることだ。というのも、バランスの良い艦は、使い勝手は良いが、それだけ中途半端になりやすく、敵に大きなダメージを与えられず、あまりに役にたたないからだ。

また、艦隊の特性をふまえた陣形というのも重要だ。対艦戦が苦手な艦を陣形の内側に置き、得意な艦で護るなどの工夫をして、損害を最低限にしていこう。

このあたりを念頭に置きつつ、序盤の攻略を紹介していこう。

エピソード1だが、最初は新型艦が完成するまで動いてはいけない。その間は小惑星を探査する以外にすることがないが、コルデッツ級では非力なのでオーバ級の完成を待つのだ。完成したらすぐ南に艦隊を差し向けよう。このとき、必ずいくつかはパーツを積んでいくこと。主星に敵が迫っているので、司令部が襲われる前に移転先を確保しなければならず、一々補給のために帰還している暇などないからだ。このエピソードでは基本的に防御衛星以外との対艦戦闘はないので、対地攻撃型重視の編成ならば、時間もかからずに終了するだろう。途中、味方が裏切るというイベントもあるが、惑わされず、当初の目的どおり南方の撤退路確保に全力を尽くそう。もし心配なら、司令部の防御力を上げたり、防御衛星を配置しておくといいだろう。

エピソード2からは本格的な艦隊戦が始まるが、ここで厄介なのが敵の遊撃艦隊だ。突然画面外から現れた場合、数こそ少ないが、戦力が前線に向かっていると呼び戻す必要があるのでうっとうしいことこの上ない。そこで、通信コマンドを使って味方に引き付けてもらうことにしよう。後顧の憂いを断ったら、二つある進撃路のどちらかに戦力を集中し、一気に敵主星を目指せばいい。

全体の難易度は高めで上級者向けのゲームなのだが、難易度設定もついているのでそろそろSLG初心者を卒業しようか、なんて人はぜひプレイしてみよう。シミュレーションゲームの新しい楽しさを見出すことができるはずだ。



様々な艦がでてくる戦闘シーン。使いこなすには、それなりの慣れが必要だ。

お得なウラ技を紹介！

●サブシナリオ

タイトル画面でコンテニューにカーソルをあわせ、右上とⅡを同時に押し続ける。するとコンテニュー画面に「おまけ」が追加されており、三つのサブシナリオができるようになる。

● 隠し画面

ゲーム起動後、メーカーロゴが消えるまでセレクトとⅠ、Ⅱを押し続けると、隠し画面が現れる。また、エンディングでもメーカーロゴが現れ、消えるまでコマンドを押し続ければ違う隠し画面が現れる。

INFORMATION

★ここがおすすめ★

艦隊戦を楽しむのもいいが、やはりこのゲームの魅力はストーリーが語られるビジュアルシーンだろう。複雑な人間関係を把握し、ストーリーを堪能してほしい。

★発売当初の評価★

パソコン版での評価も「マニアックなゲーム」であったためか、とっつきにくい印象を持たれているようだ。ストーリー、システム両方とも情報量が多すぎるゲームなのかも知れない。

編集部購入価格
700円
入手難易度
普通

きらめき読者コーナー

♥愛さえあれば だいじょーぶ♥



イラスト　藤井寺朔水

◇読者コーナーがリニューアル!! 皆さんこんにちは、担当の奥山です！ って、あれ？ 引地さんがいないや…。携帯電話にかけてみよっと。引地さーん、どこですかーぁ？
◆何？ 今外なんだよ。
◇外ってどこにいるんです？
◆千葉県民が誇る九十九里浜まで、愛車を駆ってドライブだ。そして我が愛機ノートパソコンで仕事中なのだ。
◇…何してんですかぁぁぁ!!もー、お便り読みますから、コメント入れて下さいね！
☆創刊一周年おめでとうユーズド・ゲームズ！ 表紙もカッコいいぞユーズド・ゲームズ！ 一周年のわりには初めての冬号ユーズド・ゲームズ！ 友人が編集者の少なさから「同人誌？」って言ったぞユーズド・ゲームズ！
（東京都　EKA）
◆ヘタすりゃ同人誌だってもっと多人数で作っているか…。そういや、冬号は初めてだっけ。
◇素直に2号を、冬号にしておけばよかったんですよ。
☆どんどん編集者が減っていくのはどうして？ そんなに大変なんですか、ユーゲー編集部は。…身体に気をつけてね。ビタミン取ってね、ミネラルも。
（愛知県　四谷一獲）
◇ご心配いただいてありがとうございますぅ。今号は進行終盤に津田さんが来てくれたので助かりました。栄養状態は…引地さん、この一週間、何を食べてました？
◆コンビニでカップラーメンとおにぎり。と寝る前の酒。
◇私はパン屋さんで3食分買いだめ…と、寝る前にお酒。
◆…言ってて悲しくないか？
◇せめてビタミン剤くらい飲みましょうか。
☆今号の表紙サイコーです。「逆噴射」にも大笑いしました。
（神奈川県　福島崇史）
◆キャッチコピーは極限の精神状態で考えるのがポイント。
◇そうですね。いやー、小松崎さんの絵見てたらふっと「逆噴射」って浮かんで（笑）。
☆今月の一本で、「OUT LIVE」の価格がとんでもないことになってますよ。
（福島県　しりる）
◇申し訳ないです。本当は69

00円が正しいんです。
◆いやー、本誌始まって以来の誤植指摘件数の多さだったよね。今までの「サータン」とか「ユーズド・ゲーズム」には、ほとんど反応がなかったのに。
◇すいませんね〜、「ゲーズム」は私ですよ。でもここは引地さんの担当でしたよね…。

☆私は今、一人取り残されたような気分でいます。なぜならユーゲーの創刊号は買ったものの、その後手にいれることができず、この度まとめて手にいれてみればA5版になってるわ、話は進んでるわで…（特に暗闇商会はショック）。もう、皆に追いつきたい、私も仲間なんだって叫びたい気持ち。私の町はド田舎で、私は34才で3人も子供がいて、ダンナはゲームをしなくて、しかもダンナの親と同居という最悪の環境です。札幌まで行って一日中、中古ゲーム屋巡りをするのが私の夢です。
（北海道　りかりん）
◆すごい、心の叫びって感じのお手紙だね。
◇本誌の読者さんって主婦ゲーマーさん多いですよ。りかりんさんも、大変でしょうけどがんばってくださいね。
◆俺だったら、結婚しても奥さんと一緒にゲームやると思うんだけどなぁ。
◇それで、月々のゲーム代が10万とかいう夫婦になるんですね。さすがですよ。



（兵庫県　きのこもどき）◇アップルタウンを発売日に！しかもお誕生日と同じとは奇妙な縁ですね。

☆1号で「ムーンライトレディ」が特集されて以来、いきなり秋葉原でプレミア価格がつきはじめたんですけど、その経緯を紹介してみてはどうでしょう。
（東京都　山本悠作）
◇出ましたね。プレミア価格ユーゲー犯人説。どうなんでしょ、私も「東方見聞録」に5000円がついてたのには、さすがに驚きましたけど。
◆別にあおっているわけじゃなくて、いいソフトだと思うから取り上げるんだけど…。まあ、そこに本誌の影響力がどのくらいあるのかはわからないな。でも、中古は値段が安いのが基本と思ってるんで、ちょっと悲しい…。

前号への反響

☆べっこうの眼鏡が素敵な橋本名人は、今スクウェアの偉い人の様です。大人の世界ってイヤですね。（神奈川県　植草薫一郎）
◆結構意外な事実だよね。でも大人の世界だし（笑）。
☆マル超シリーズの第1弾は「ボンバーキング」です。元のゲームとは全然変わるのがマル超シリーズだったのでしょうか？
（広島県　カシツネ）
◇この件は、本当に多くの方から情報を頂きました。ありがと

ついに社会進出!? ユーゲー取材される！

毎号、あちこち取材に行っているユーゲー編集部が、ついに「取材される側」にまわる日がやってきた！「ベルセルク」のアニメ化などで話題の「ヤングアニマル」（白泉社）、「専門誌に訊け！」のコーナーに登場なのだ!! 11月半ばに発売の号に掲載されたんだよ！

うございます。第1弾は「ボンバーキング」だというお便りが大勢を占めた中、「ヘクター'87」かも、というのもちらほらあって。
◆ハドソンに聞けばよかったんだけど忙しくてできなかったんだよな、あの時は。さ、聞いて。
◇わかりました、ハドソンの広報の方に聞いてみましょう。…「『ボンバーキング』は確かにマル超シリーズという販促キャンペーンの一環でした。ですが、第1弾だったかというと…。当時作ったはずの資料がなくなってて…」（ハドソン広報）だそうです。
◆俺思うけど、絶対こういう話はユーザーの方が詳しいよ。
◇編集部でマル超シリーズを調べた限りでは、①ボンバーキング②ファザナドゥ③ヘクター'87④桃太郎伝説、のようでした。でも、発売日は③①④②の順になるんですよね。ファザナドゥが第2弾なのは確実なので、この段階でヘンです（笑）。
◆いい、「ボンバーキング」に決定。そうしよう。



（神奈川県　桜花かりん）◇やっぱりファルコムは音楽！ 個人的には「イースⅡ」のオープニングですね。

☆「セプテントリオン」の特集はよかった！ こういう〝良質だが難解〟なゲームは途中であきらめてしまった人も多いと思うので、これからもこういう特集は続けて欲しい。
（千葉県　武田和明）
◇そう言っていただけると嬉しいです〜。
◆1タイトル○ページ特集は、そのソフトに興味のない人にとっては、面白くないページかもしれないけど、本誌としては意義のある企画だから。暖かい目で見てほしいな。

☆今回は変わった特集でしたが、最終的にいろんなソフトの紹介につながるものであれば、まあ何でもいいと思います。多くの読者にとって一番知りたいのは面白い中古ソフトの情報だと思うので。
（神奈川県　ス・ギモト）
◆特集では、昔のハードやソフトを、いろんな切り口で取り上げています。
◇これからも多彩な企画で頑張りますね！



（東京都　太天）◇メジャーなゲームのハガキが来た！というのが第一印象（笑）。でもカワイイ。

☆初めてお手紙させていただきます。「ソル：モナージュ」で企画／シナリオを担当した佐藤修です。元アイレムで現在セガにいる友人から、こちらの本に「ソルモナ」が掲載されていると聞き、懐かしく読ませていただきました。
アイレムのゲーム業界撤退間際にリリースされたため、出荷本数も受注数より削られるという、不幸なソフトでありましたが、こうやって好意的に取り上げていただけると、嬉しいものがあります。
この記事を読ませて頂いた後、久しぶりに当時のスタッフと長電話する機会を得ました。私にとっても初めてのRPGだったため、言葉が足りないところや欠点も多々ありますが、こうやって記事にしていただくと、ダンジョンの仕掛けや演出に徹夜で苦労した甲斐があります。その思いは他のスタッフも同じらしく、楽しい時間が持てました。ありがとうございました。これからも、長くユーザーに愛されるような良質なゲームを目指して、作り続けていきたいと思っ

HOME PAGE INFORMATION

◆誰だっけ、「ホームページを作る予定はありません」なんていう原稿を書いたのは。
◇誰でしょうね、聞いたら「予定はない」って答えたのは。
◆…まあ、それはいいとして、なんだか急遽、ホームページを作ることになってしまったのだ。津田くん、ありがとう！
◇「ユーゲーの」ではなくて「ＫＴＣの」なので、紹介がほとんどなんですけどね。しかも取りあえず作った程度で。でもぜひ見てくださいね！　読者さんからよせられたページもご紹介しまーす。

KTCホームページ
http://www.mediagalaxy.co.jp/KTC

☆「ゲームセンターあらし」のページやってます。
（京都市　秋川　藤志）
http://www.ne.scphys.kyoto-u.ac.jp/~akikawa/arashi.html

☆ファミコン探索記を連載しています。（兵庫県　平田孝一）
http://www.net117.or.jp/~kure



（東京都　かわすみタロー）◇すごいシブい絵ですよね。キャラに合っていい感じです。

ています。
（東京都　佐藤修）
◇くぅぅ、嬉しいですねぇ。ありがとうございます。
◆制作者の方々からのお便りは、編集部としても励みになるんだよね。

☆「ディーヴァ」やってみたくなりました。本当、リメイクしてほしいです。全部まとめて好きなシナリオからできるようになればいーな。
（東京都　黒ひつぢ）
◇「ディーヴァ リメイク」の賛同者が、結構いてくれたんで嬉しいです〜。嘆願書とか集めて提出したら、リメイクしてくれるかなぁ。
◆もう少しドラマ入れて、シナリオに関連性を持たせれば充分いけるよ。なにしろシステムは世界初だからさ（笑）。

☆山下章氏のインタビューを読んで、昔MSX版「ファンタジーゾーン」の広告の中で、氏がキッツいコメントを載せていたのを思い出しました。あれをもう少し早く読んでいれば、あんなソフトは買わなかったのにな…フッ。
（東京都　サタニックサーファー）
◇山下さんの記事は、20代以上の人に人気でしたね。

☆今回の「ジャストブリード」特集のようなのは大歓迎なのです。読者の熱気が伝わる紙面。大変ステキです。というわけで次はぜひ、ロマサガ特集を!!　ロマサガーは燃えているぞー!!
（富山県　爆烈宣教師カイ）
◆なんだその「ロマサガー」っては？　メガドライバーみたいなもん？
◇のようですよ。熱いお便りをお待ちしてますね〜。



（京都府　でらぞう）◇当時７機種プレイした人いるのかなぁ。

ユーゲー質問箱

Q A

☆編集部では毎月どのくらいのソフトを購入しているのですか？（千葉県　GUN）
◆1号作るのに30本くらい買うかな。私物や借り物もあるしね。
◇引地さん個人では新作を毎週2、3本買ってますよね。それこそ月に3万は使ってるんじゃないですか？　PCの保護もしてますしね。

☆プレゼントの締切り＝アンケート葉書の締切り、なのでしょうか？　もしそうでないのでしたら、これからも遅れてでも葉書を出したいと思ってます。編集の方々が直接読んでくださるなんて、出す方も出し甲斐がありますしね。（大分県　伊妻裕子）
◇ホントですか？　すごく嬉しいです〜。プレゼントに当たらないのわかってても葉書下さるなんて…。読者コーナーの締切りもいつ？　と聞かれるのですが、基本的に発売月の前月の15から20日、つまりプレゼントの締切りと同じくらいと考えてください。
◆それ以降に届いた分はどうしてんの？
◇自動的に次の号にまわしてますのでご心配なく。

☆アンケートで「1」とか「10」とかを選んだら、それぞれの特集が良かったという意味になるのでしょうか？（東京都　BSR）
◇そうでーす。その特集全体が気に入った場合は特集の番号を、その中のどれかを特に気に入った場合は、それぞれの番号を書いてくださいね。
◆わかりにくかったのかな。



（大阪府　「佳田」倭人伝）◇本誌を「バイブル」と言うお姉様をお持ちとか。ステキですね。

☆大阪の中古ゲーム屋を紹介して！　東京に次ぐ大都市だから、秋葉原に勝るとも劣らない所があるはず！（兵庫県　おかポン）
◆とりあえず、今度は仙台の予定なんだよね。宮城県のあさかさんから、B4用紙3枚分の詳細なショップレポートをいただいたんで、これなら取材に行ける、と。大阪は…奥山さん行ったことある？

あるメーカーに花束を

☆「データイースト」
アーケードで「チェルノブ」が発売されたとき、その題名について新聞記者から問われたとき、社長は「その命名についてはまったくの偶然です」といった内容の返答をしたというウワサは本当か？　本当だったら素晴らしい御人だ！（東京都　内田純）
◆とりあえず、それは本当。しかしデコといえば「人生のエッセンス」や「ヘンなゲームならまかせろ！」などのキャッチが有名だ。これって社長が考えてるのかな。
◇デコは「マジドロ」のフールですよ。時代は猫ですって、絶対に。

☆あまり有名でない（社名が表に出ることのない）下請けのような会社がいいです。今では大半がESPにいるような気がしますが（笑）。例えば、「神」とか「創造」といったテーマにこだわる「クインテット」とか、「テイルズオブファンタジア」や「スターオーシャン」のトライエースとか、個人的に一押しな「エナジーブレイカー」や「エストポリス伝記」のネバーランドとか…やっぱりESPだ（笑）。話は変わりますが、某社にスタッフが引き抜かれた後、「クエスト」はどうなってるのか？　なんてのも気になりますね。（埼玉県　仁木雅宏）
◇私も個人的にすっごく気になりますね、特に最後のヤツが（笑）。
◆下請けというか、開発会社特集をやってほしいという意見はほかにも来てたなあ。そのうち機会があればやろうか。

◇1度だけですねぇ。引地さんはあるんですか？
◆まったくない。
◇というわけなので、編集部が大阪・日本橋取材に行くためには、現地の方のご協力がなければとても行けません。オススメのショップさんの場所や連絡先、特徴なんかをどんどん送ってくださーい。

☆私の住んでいる近くの書店には置いていません。この本を買うためにわざわざ札幌まで出て行きます。もっと田舎の本屋にも置くようにしてください。
（北海道　志賀昌弘）
◇本屋さんってどんな本でも置いてあるわけじゃないですよね。何を仕入れるかはそれぞれの本屋さん次第だし。ユーゲーのこと知らないのかも。
◆レジの前でこれ見よがしに、「ユーゲーを置いてないなんて甘いな」とか喚く！　そうすれば気づいてもらえるはずだ。
◇なんて恥ずかしいことを…。

☆どーしても「くにお」がもう出ないことを信じられない私。設定とか教えてくれる「くにお仲間」が欲しいんです。ゲームソフト以外の募集コーナーってダメですか？（千葉県　渋谷霞）
◇文通などの仲間紹介コーナーですね。暗闇商会でのトラブルも少ないみたいだし、ちょうど作ろうかと思っていたところなんですよ。
◆手紙やメールでのやりとり、サークルへのお誘いなどなど、ユーゲー読者の輪、って感じでいいんじゃない。



（東京都　鷹美誘樹）◇で、今はエメドラに縁のゲーム会社にお勤め。わたしも似たようなモンです。

☆表紙の絵はあまり変えない方がいいと思います。いつもと違うと買うときちょっと迷うので。でも今月の絵はすごいカッコイイと思いました。（東京都　住枝千晶）
◇小松崎さんの表紙を気に入っていただけて何よりです。でも千晶ちゃん、まだ11歳なのね。それでユーゲー読者だなんて…ヒト事ながら将来が心配だわっ。何だか過去の自分を見てるようで（笑）。
◆そうそう。こういうお姉さんになっちゃいけないよ。



（北海道　5th FLEET）◇箱・説付きで300円!?　今、秋葉原じゃ6000円もするんですよ。

萬屋遊芸堂

☆横井軍平さんがこの世を去られました。悲しいけど事実です。
（北海道　成瀬晶）
◇本当に残念です。お悔やみ申し上げます。
◆毎号取り上げているディスクシステムも、GBも横井さんが関わっているんですよね。ホント、いつかはインタビューをしたかったのになぁ…。

☆私はすっごく知りたいのだ。「主人公キャラの名前」を皆さんどういう理由でつけるのか。特に「ときメモ」などの恋愛もの。男性ユーザーはやっぱり自分の名前？　恥ずかしくない？（笑）女性ユーザーは？　彼氏やらの名前ではアレだし…。ちなみに私は宝塚のファンなので、恋愛モノでは好きな男役さんの芸名、RPGなどではお芝居中の男役さんの役名をつけます。
（愛知県　副島圭子）
◇キャラの命名といえば、友人

が「ロマサガ」のグレイにつけてくれた「ぬめを」をずーっと使っている、という意見もありましたね。とりあえず、「アンジェリーク」も「ときメモ」も「きよかず」でプレイしてますよ、津田さんは。
◆俺は「ときメモ」に「幸一」って入れたけど。だってあれは、わざとその気恥ずかしさを味わうゲームじゃん。
◇ほほぅ、では「アンジェリーク」もぜひ、本名でプレイしてくださいねっ。

☆ズンタタライブ行ってきました!!　大阪も行きます〜。
（神奈川県　沼田幸江）
◇あーあ、私もライブ行きたかったなあ。ほかにも何人かの読者さんや、「懐ゲーキャラ名鑑」の天辰さんも行ってきたんだって。羨ましいよぅ。
◆だから、行けば？　って言ったじゃないか。
◇もし行っていたら、読者さんとお会いできたかもしれないんですね。

おしえてあげたい！

☆「オリビアのミステリー」

ゲーム内容は、いわゆる「ムービングジグソーパズル」で、「きね子」をご存知な方は、あれにスチャラカなストーリーをくっつけたと考えればわかりやすいでしょう。

で、このゲームが私のお気に入りなわけだが、どこが気に入ったかというと、ズバリ「ダメっぽさの中に一本筋が通ってる」…これに尽きる。

まずパッケージが凄い。思わず「や…やる気あるのか？」と問いかけてしまう。そしてこのゲーム最大の魅力（？）は「取扱説明書」。使用上の注意に「象に踏ませないで下さい」とか「スキンシップといって端子部に触れないで下さい」とか、平気で書いてある。初めて見たとき思わず目眩を感じてしまった。さらに暴挙は止まらず、突然英訳版が始まる。しかもこれを読まないと、オリビアが何なのかわからないという始末である。ゲーム内容は実にマトモなのだが絵がマズイ。静止画で見るとかなりヘボイのだ。

取説やストーリーのノリは、一度フィットすると逆にたまらない魅力となり、絵のアニメーションが丁寧なので、静止画でのヘボさもあまり気にならない。

さて、最後に一言。同封のアンケート葉書をアルトロンに送ると、オリジナルグッズを貰えるらしいのだけど、時間が経ちすぎていたのか葉書が戻ってきてしまった…（笑）。もし、このグッズがどういうものなのかご存知の方がいましたら、どんなものか教えてください。（東京都　龍元太郎）

◇取説はねぇ、実際に見てみないとわからないですもんね。このゲーム、わりとマトモそうなイメージしかなかったからなあ…。
◆取説といえばテンゲンだが、ここもすごい！　ぜひメーカーさんに誰が作ったのか聞いてみよう。

リニューアル&新コーナー告知!!

この度リニューアルした読者コーナー。基本的に長めのソフト紹介などはすべて「懐ゲー」に行きます。「ユーゲー研究所」を加えて、読者コーナーはより、「読者のナマの声」を拾っていくページにしますね。あとは、「萬屋 遊芸堂」で、ゲーム全般のよろず話を取り上げます。

「ホームページ紹介」や「募集コーナー」は、該当のお便りがあったときに、まとめて掲載しようと思います。「募集コーナー」は、自分で作った同人誌の紹介、お友達になって、手紙下さい、メール下さいなど。必要事項（暗闇商会の注意事項を参照のこと）は全部書いておいて下さいね。編集部で確認を取るので、電話番号は必須です！

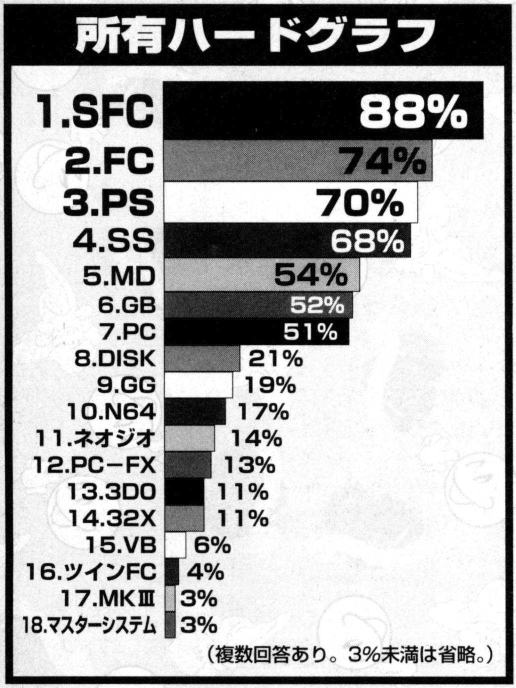
それでは、お便りお待ちしています。

宛先はもちろんこちら!!

〒104
東京都中央区湊2-4-1 MGビル3F
(株)KTCキルタイム
コミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部
読者コーナー係

ユーゲー研究所

◇ユーゲー研究所もリニューアルにともなって、読者コーナーの一環になりました！
◆所長はどうした？
◇所長、実はご結婚なさったんですよ。だもんで、引退。
◆なにィ！　あの所長が？　まさか相手は弟子とかいうんじゃないよな。
◇さあ…。とにかくユーゲー研究所は、ここで再出発というわけです。ああ、憧れだったんですよねぇ、研究所●。ふふっ、白衣とかね。
◆ここって絶対に、奥山さんが想像してるような「研究所」じゃないと思うんだが…。
◇現実に戻さないで下さいよ～。ではさっそく今回のテーマである「ユーゲー読者の所有ハード」に行きましょう！



ディスクシステムがかなり健闘してますよね。
◆まあ、今ディスクを取り上げてるのは本誌くらいだしね。ユーザーの密度が高いんじゃないのかなぁ。
◇PS、SSもねぇ。本誌の読者だから、一般的に言われてるよりは所有率が低いと思ってたけど、全然そんなことないし。でも両者の割合がたいして違わないって言うのは…もしかして。
◆セガに魂売った人が多いってことさ。
◇なるほど。5割超えたのはPCまでですか…。こう言っちゃなんですけど、ユーゲーの取り扱いハードって、結構妥当な線だったんですね。
　ところで、編集部員の所有ハードはどんな感じですか？　実は私、あんまり持ってないんですよね…。
◆俺が持ってるのは、FC、SFC、PC2台、3DO、N64、SS2台、PS。津田くんは確か、SS、SFC、N64、PS、過去にFCとか言っていたかな。彼はパソコンとアーケードが中心だから。
◇私はPS、SS、銀色のGBくらいですよぅ。SFCは借り物だし。…え、でも過去のも入れるんですか？　えーと、FC2台、ディスクシステム、SFC2台、GB、PC、MD、マークⅢ…かな。あ、マスターシステムは運良く現存してますね。
◆結局、奥山さんが一番濃いんじゃ…。
◇何か言いました？
◆い、いや何も。ああ、水平線に沈む夕日が綺麗だなあと思ってね。
◇…九十九里浜は太平洋に面してるので、夕日は見えないと思いますが。
◆しまった!!　じゃあここはどこなんだあぁ!?
◇しまったじゃないですよ、もう。相変わらず方向音痴なんだから…。お願いですから秋葉原で迷子になるのだけでも卒業して下さい。それでは皆様、お便りはいつでもお待ちしてます。よいクリスマスとお正月とバレンタインをお過ごしくださいましね（って今は10月だよ…）。

PRESENT

ユーズド・ゲームズ読者プレゼント

今回の読者プレゼントは、色んな方から「プレゼントにどうぞ」と提供していただいたので（ありがとうございます！）、結構レアなアイテムも入っています。巻末のアンケート葉書に欲しい商品を１つだけ書いて送ってね。応募の締め切りは１月20日。今度の読者コーナー宛のお便りは、あまった年賀ハガキが多いんだろうなあ…（笑）。

ないす堂さん提供

タイムズ・オブ・ロア～失われたメダリオン	FC
魔城伝説Ⅲ　大司教ガブリス	FC
星をみるひと	FC
龍牙　忍者クルセイダーズ	FC
クインティ	FC
必殺仕事人	FC
ドリームマスター	FC
三国志Ⅱ　覇王の大陸	FC
スターパロジャー	PC-SCD
天地無用！　魎皇鬼	PC-SCD
ドラゴンナイトⅡ	PC-SCD

各1名様

高山克彦さん提供

●高山さんのサイン入りプリンセスメーカー
●プリンセスメーカー　聖なる光編

2冊セットで1名様

南原順さん提供

●PRACTICE HITOSHI FUKUCHI Design Clip 1st（イラストと対談の同人誌です）

2名様

ライター募集のお知らせ

ユーズド・ゲームズでは、ライターを募集しています。
興味のある方はお気軽にお問い合わせ下さい。

原稿内容：ソフト紹介など
応募資格：プロ・アマ問いません。打ち合わせの際に当社まで来ていただける方（交通費は自費）。
原稿料：当社規定による。
応募要領：履歴書（職務履歴）、志望動機（400字詰め原稿用紙２枚程度）、ソフト紹介２本（400字詰め原稿用紙３枚程度）を同封し、弊社まで郵送してください。また、ライター経験者の方は、原稿の掲載された雑誌のコピーも同封してください。なお、応募された書類等は返却できませんのでご了承ください。
選考：書類選考の上、お打ち合わせの日時をご連絡させていただきます。
応募先：〒104　東京都中央区湊2-4-1　MGビル3F　（株）キルタイムコミュニケーション「ライター募集係」まで

当選者の発表は、ユーズド・ゲームズVOL.6（2月末日発売予定）にて行います。

NEXT ISSUE
次号予告

第1特集
持ってるアナタは偉い!?
名もなきゲームたちとの邂逅
ムーンクリスタル／聖鈴伝説リックル／平安風雲伝他

第2特集
ゲームにおける文化の極み
めくるめくゲーム音楽の世界
ゲーム音楽CDの売れ行き／効果音を大分析！／ゲーム音楽の変遷

小特集 中古ゲームの明日はどっちだ!?

新連載 新井理恵の4コママンガ！！

追跡！ ニンテンドウパワー
ゲーム制作者インタビュー／1タイトル
○ページ特集など、豪華連載も絶好調!!

季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ
VOL.6 SPRING
2月末日発売予定

バックナンバーのお知らせ

申し込み方法
郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記。申し込み方法は下記の4つから選択できます。

A：ハガキにて注文
〒104東京都中央区湊2-4-1 MGビル3F
（株）キルタイムコミュニケーション販売営業部

B：FAXにて注文
FAX番号 03-3555-1203
キルタイムコミュニケーション販売営業部
「バックナンバー購入希望」係

C：パソコン通信にて注文
ニフティサーブID：LEE02342
題名「バックナンバー購入希望」

D：切手を同封して注文
宛先はAと同じ。（本体価格＋消費税）に送料（右記参照）を足した金額と同額の切手を同封。

お支払い方法（A～C）
代金引換。商品と引き換えに本の代金と送料をお渡し下さい。現金に限ります。なお、お届けする前に電話連絡をいたします。なお、送料は何冊でも一回分、一律380円です。

送料（D）
冊数	1	2～4	5～7	8～11	12～15	16～
送料	250円	350円	450円	550円	600円	700円

ただし、VOL.1は2冊分で計算してください。

ご注意
申し込み到着から発送までは、A～Cが約2週間、Dが約1週間ほどかかります。ただし、在庫が少ない場合に限り、1ヵ月以上かかる場合もあります。在庫が完全になくなった時点で締め切りとさせていただきます。



VOL.1 96年7月発行
●500円で1ヵ月遊べるRPG
●バカゲーを美味しく食べよう
●今こそファミコンディスクシステム他



VOL.2 97年2月発行
●誰も知らないソフトを秘かに楽しむ
●1ドットに賭けた青春が甦る
●この対戦ゲームが熱い！他



VOL.3 97年5月発行
●充実！ 中古ゲームライフ
●あのシリーズの1作目ってどんなゲームだった!?
●スーパー32X特集他



VOL.4 97年8月発行
● 脱線！ チョー大作主義
●パソゲーより愛をこめて
●1タイトル8ページ特集「セプテントリオン」他

ユーズド・ゲームズ

季刊ユーズド・ゲームズvol.5冬号
1997年11月30日発行　第2巻第4号通巻第5号
定価：本体760円（消費税が別に加算されます）

発行人：高橋清一
編集長：小泉俊昭
編集部：引地幸一
奥山美雪
津田清和
ＡＤ：石井敏昭
デザイン：金子　健
亀尾裕次
常松良三
田中一徳
編集協力：市川和久
Ｍ２
大嶋　健
岸　直江
凩健太郎
新海竹弘
鶴見和昭
中澤　学
成田展弥
根本陽平
印刷：大日本印刷株式会社

(株)KTCキルタイムコミュニケーション
〒104 東京都中央区湊2－4－1 MGビル
編集部 TEL03-3555-1201 FAX03-3555-1203
販売部 TEL03-3555-3431 FAX03-3551-1208

EDITOR'S ROOM

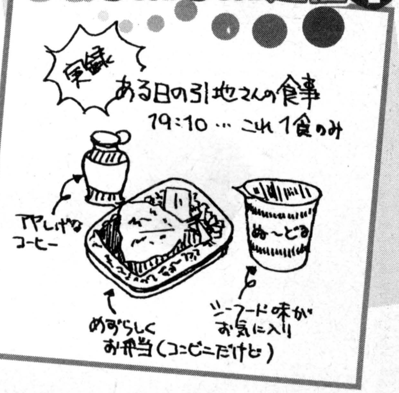
今回はとにかくいろいろな人の力をお借りして完成することができました。今号に関わったみなさん、ホントにありがとうございました。
さて、今年の個人的なベスト１ゲームといえば「バルーンファイト」。いやいや「古すぎる！」と笑っちゃいけませんぜ。その昔「難しすぎる！」とすぐに放り投げてしまったのですが、改めてプレイしてみるとこれがなかなかイケる。あの操作できなさ加減が絶妙の面白さを醸し出していると言えましょう。次点は「ウェーブレース64」。これはやっぱり今の面白さ。環境をいろいろ変えてその中で自由に遊べるのがいいですね。後はゲーム関連だと、月に一度やってくるＺＵＮＴＡＴＡの日。その中でもお気に入りは「レイフォース・ラビングビート」です。　（引地）

昨年末～今秋までのベスト５ゲームといえば。①ＦＦＴ。腐っても鯛、スクウェアでも松野氏（笑）。意地の1位とも言う。②レイストーム。グラディウス以来の燃えたＳＴＧ。②ワイルドアームズ。アイツらの性格と中盤の流れと親切設計。②ＥＶＥ。非常に好きなタイプのシナリオでした。⑤ＦＦ７。次第に好みの方向から外れていったのが不満だけど。…ってところでしょうか。でもここ数ヵ月は、ゲームに限らず心を熱くさせる物が何もありません。そろそろ枯れてきたのかなぁ。唯一の慰めと期待は来年稼動の「サイキックフォース2012」。今度こそ、金と時間に糸目はつけず、秋葉原に通うことを誓いましょう。それまでに格ゲーのカンを取り戻さねば。…マジでいかなきゃヤバイぜ。　（奥山）

復活しました。また、よろしくお願いします。しかし、１号休んだだけで、半年たっているんですねぇ。さすが季刊。いつのまにか表紙が激変しているし。オレのいない間にいったい何が…？
さて、私も今年度のベストゲームを書いてみました。①怒首領蜂。近年希に見る傑作STG。この１年、ひたすら遊び続けましたよ。でも２－３のボスが限界ッス（涙）。②みんなのゴルフ。ある意味お手本のようなゲーム。制作に関わった全ての方を尊敬します。③VF3。なんだかんだ言いながら、結局一番お金使ってるなあ。ジャッキー強すぎるって（愚痴）。④トバル２。凄いゲームなんだけどね…格闘は家庭用だけじゃ厳しいのかな？　しゃがみダッシュからの連携が強力なグリンが最強でしょう。⑤To Heart。マルチ。　（津田）

突然新連載？

UG（ゆーげー）Doki Doki通信 1



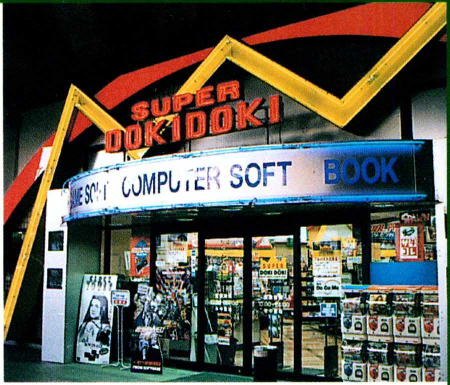
VOL.4読者プレゼント当選者発表

G・O・D（SFC）
石川県　田淵　朗子
銀河の三人（FC）
愛知県　松浦　徹大
夢幻戦士ヴァリス（PC）
神奈川県　川瀬　哲
プライベート アイ・ドル（PC）
静岡県　宮下　直美
鏡の国のレジェンド（PC）
福島県　上田千寿子
ベアナックル（MD）
三重県　大西　良一
イースⅢ（８８）
長野県　小林　大介
セプテントリオン（SFC）
奈良県　荒木　拓也
時をかける少女映画鑑賞券
大阪府　佐々木純一
滋賀県　冨江　宏幸
愛知県　今井　厚文
神奈川県　秋田　豊
福岡県　大塚　俊昭
（敬称略）

なお、12月末日までに到着しなかった方は申し訳ございませんが編集部までご連絡下さい。

季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ
VOL.6 SPRING
2月末日発売予定

欲しいもののすべてがここに！ 多彩な品揃えが特徴だ!!



スーパードキドキ 北与野店

〒338 埼玉県与野市上落合2-3-1 TEL048-840-1800
営業時間：10：00～24：00 年中無休
ＪＲ北与野駅 徒歩1分

広い店内にはＣＤや攻略本も

埼玉副都心にほど近い北与野駅。駅前にはまだ新しい街並みが広がっている。

その北与野駅を降りてすぐ、なんと埼京線のガード下に「スーパードキドキ北与野店」はある。２月に開店したばかりという店内は、なんと160坪という広さ。そこで扱う商品も、ゲーム以外に、パソコンソフトや雑誌、グッズやフィギュアまでと、非常に幅が広いのだ。

「欲しいものが全て手に入れられるように、と思いまして、音楽ＣＤや関連書籍なども揃えました」

とは、店長の荒木さん。

ゲームの方は、ＳＦＣソフトの豊富さが目を引いた。縮小傾向にある中古ＳＦＣ市場だが、ここではまだ、ＰＳやＳＳと同じだけのスペースを取っている。ＭＤやＰＣなどは、キャンペーン期間にワゴンセールをするとのこと。

通常のセールはだいたい毎月第３、４週あたりに行っている。この時は、指定のソフトが特別価格になるそうなので、要チェックだ！



広い店内には、販促用ポスターが綺麗に飾られている。



雑誌、書籍のほか、フィギュア関係も扱っている。



一画にはＣＤのコーナーも。もちろんゲーム、アニメ関係のものばかりだ。



店長の荒木さんは左から2番目。とにかく広～いお店でした。

お客様に一言

とにかくＳＦＣをたくさん用意しています。ＭＤやＰＣなども、店頭にはありませんが、取り寄せはできます。毎月行うキャンペーン中には色々揃えていますので、掘り出し物があるかも…。

窓の飾りが目立つ個性派ショップ、旧ハード系もプレミアも取り扱い中!!



カメレオンクラブ 東大宮駅前店

〒330 埼玉県大宮市東大宮5-30-15 TEL048-688-7200
営業時間：10：00～22：00 年中無休
ＪＲ東大宮駅 徒歩1分

カワイイ外観でユーザーのハートをゲット

埼玉県の中心都市として栄える大宮から、ＪＲ宇都宮線で２駅下ると東大宮に着く。駅前にある「カメレオンクラブ東大宮店」は、そこからすぐのところ。２階部分の本格的なＰＯＰ（宣伝のための飾り付け）が道行く人々の目を釘付けにしている。

「アルバイトにＰＯＰが得意な人がいまして。年に４回ほど、３人がかりで10日近くかけて作るんですよ」
と店長の大場さんがにこやかに答えてくれた。
店内はビルの１階と２階部分。１階にはＳＦＣなどのロムカセット系、２階にはＰＳなどのＣＤロム系とＭＤやＰＣが置かれている。最近の人気の通り、ポケモンなどのグッズ類が置かれているかと思えば、すぐ側のレジ前には「ＦＣ高価買取！」の文字がある。ＭＤの品揃えも良く、なかなか濃いお店のようだ。

近くに芝浦工大のキャンパスもあるせいか、お客さんも20歳前後の人が多く、旧ハード系も結構出回るらしい。ちなみにこの東大宮、密かに対戦レベルの高いゲームセンターも多いのだとか。１回で２度おいしい東大宮にＧＯだ！



ＭＤ、ＰＣ、３ＤＯなどのソフトはかなり揃っている。店内のＰＯＰもカワイイものばかり。



デモプレイが、新作ではなく「オススメ」ソフトというところが凄い。



メタルスレイダーには、さすがに値段がついていなかった…。

SERVICE & SYSTEM

スタンプカードは購入すると1000円で１つ、買取りの場合は2000円で１つ押してもらえる。30個貯まると次回1000円の割引が受けられる。買取りは会員のみ行っている。



右が店長の大場さん。朗らかな方でした。

お客様に一言

故障や接続についての問い合わせには、細かく対応しています。もちろん他店で購入したものでもＯＫなので、気軽に尋ねてください！

平成9年11月30日発行第2巻第4号通巻第5号 発行人：高橋清一 編集人：小泉俊昭 発行所：ＫＴＣキルタイムコミュニケーション 〒104 東京都中央区湊2-4-1 ＭＧビル ＴＥＬ03-3555-3431 ＦＡＸ03-3555-1203
定価：本体760円

ISBN4-906650-08-2 C2076 ￥760E